ゼルダの伝説GC 登場キャラ大予想!!

vol.77

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年11月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第7巻第12号(通巻77号)

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

毎月6日と21日発売!

定価490YEN 11/6 2002

特集 ゲームキューブ&GBアドバンス 話題の新作情報満載!

東京ゲームショウ2002 徹底レポート!

スターフォックスアドベンチャー

新作情報

バットマン ダークトゥモロー
ミスタードリラー ドリルランド
スーパーモンキーボール2
逆転裁判2

攻略情報

伝説のスタフィー
スーパーマリオアドバンス3

マリオサンシャインのドリテクもあるよ!




NINTENDO GAMECUBE
Disney's
ミッキーマウスの不思議な鏡
鏡の中の世界には
不思議な謎がいっぱい！
ミッキーと一緒に
あっちこっちクリックしよう！
好評発売中！
メーカー希望小売価格 6,800円（税別）
■1人用(2Pサポート機能付)
■クリックアドベンチャー
ゲームのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには別売の
ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード が必要です。使用ブロック数：3
Disney INTERACTIVE
developed by CAPCOM
クリックアドベンチャーって？
調べたいところに指カーソルを移動させて…
クリック！
Aボタン
するとミッキーがいろいろなアクションを見せてくれるよ！
クリックしながら、ミッキーと一緒にお屋敷の中をどんどん探検していこう！

Nintendo



キッズモードと2Pサポート機能って？

このゲームには、プレイ中にコントローラをさわらないでいると、ミッキーが自分で考えて探検し始める「キッズモード」がついているよ。まるでディズニーアニメのように、見ているだけでも楽しめる!!
「2Pサポート機能」は、プレイヤー2(2P)がプレイヤー1(1P)を誘導して、ゲーム進行をサポートすることができるよ！
例えば、お父さん・お母さんがサポートカーソルを使って手伝うことができるんだ!!

楽しいミニゲームもいっぱい!!

お屋敷の中には、ミッキーを操作して楽しめるミニゲームもた〜くさんあるよ!
見つけだしてプレイしてみよう!!







かがみのカケラを見つけだそう！

元の世界にもどるためにはかがみのカケラが必要だよ。
見つけたカケラをかがみにもどしていこう！
キミはすべてを見つけることができるかな？





任天堂株式会社　〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
TEL (075) 662-9611　ホームページ http://www.nintendo.co.jp/



BEST PLAY
ベストプレープロ野球
BASEBALL

ダビスタの
薗部博之
制作・監修

試練の数だけ感動がある。

※ゲーム画面は開発中のものです。



自分の采配で試合を進めたり、采配はコンピュータに任せて観戦もしくは結果のみ表示など、楽しみ方は多彩。



2002年最新データに対応。札幌ドームも登場です。もちろんチームや選手のデータは自由自在にエディットできます。



ゲームボーイアドバンスを専用ケーブルでつなげれば通信対戦も可能。創り上げたチームを戦わせたり、データの交換も。

プロ野球監督シミュレーション

ゲームボーイアドバンス用ソフト／対応人数1～2人／5,800円(税別)

2002年10月25日(金)発売予定

株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10　http://www.enterbrain.co.jp/

ParityBit　enterbrain

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

2002 11/6 vol.77

Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

CONTENTS

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

GAME INDEX



MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

ダイナソープラネット調査結果 10月18日ついに発表



長期にわたって『スターフォックスアドベンチャー』ダイナソープラネットの調査をしてきましたが、とうとう10月18日に発表（発売）できることになりました。今回はフローチャートを基本とした内容になっており、ストーリーに沿った攻略をしています。またカバーにもコーティングを施し、書店でも一際目立つことでしょう!

真上からの視点マップを採用

この攻略本は基本的に3部構成になっており、ゲームに登場するキャラクタのプロフィールを解説していく「登場人物紹介編」、フォックスの操作方法をはじめ、アイテムの種類、お店の紹介などゲームをプレイする上での基礎となる部分を解説する「基礎編」、この本の中心となるストーリーに沿った攻略をしていく「ストーリー攻略編」が128ページに凝縮! アイテムや仕掛けなどの配置がわかりやすいよう、真上から見た視点のCGマップを独自に作成し、各ページに全体マップが入ります。また詳細な解説が入る部分には、さらに書き起こした3D図解を使っていきます。

フローチャート式に冒険を解説

攻略パートは、ゲームストーリーをフローチャート形式で追いながら、細かく解説しています。ストーリー展開をひとつずつ紐解いていき、その場面に応じた全体マップ、詳細マップ、解説文がひと目でわかるように構成されています。またダイナソープラネット間を移動する「アーウィンステージ」も、シューティングゲームとして攻略していき、ハイスコアを獲得するためのテクニックを掲載しています。

またこのゲームの隠しアイテム的要素である「魔人メダル」の入手方法と、その効果も解説。より深くプレイしたいユーザーも納得の内容です。

スターフォックスアドベンチャー

B5判128ページ 定価950円

秋のベストセラー2冊も好評発売中!

スーパーマリオサンシャイン オールシャインゲットブック

B5判256ページ 定価950円

NintendoDREAM編集部の『スーパーマリオサンシャイン』攻略スタッフが責任編集! 今まで作った攻略本の中でも最大ボリュームとなる「B5判256ページ」の極厚攻略本です。



目指せ! 全シャイン&青コインゲット

マップは独自にCGで書き起こし、一部の部分的なマップに関しては立体マップを書き起こして、よりわかりやすい作りになっています。巻末には「シャイン」「青コイン」の取り方の一覧を掲載。それぞれにチェック欄を設け、取ったものがすぐにチェックできるようになっています。

カスタムロボGX

A5判128ページ 定価1200円

ストーリーとバトル&パーツデータをメインに解説。パーツの持つ性能の違いが一望できる比較表をポスターとしてとじ込み、「無限に広がるカスタマイズ」をフォローしていきます。



モードクリア パーツデータ 完全保証

メインとなるそれぞれの試合の解説ページに、登場人物、ロボット&使用パーツ、バトルフィールドのデータが集結しています。個々のパーツデータも一望できるような構成になっており、攻略のアドバイスとともに、その場で見て確認しながら解くことができるはずです。

Nintendo DREAM PRESENTS



ハガキを出さなきゃはじまらない!

読者プレゼント

ゲームショーで配布されたグッズのほか、配布開始後すぐに全国のゲームショップの店頭から姿を消したと噂のスターフォックスコミックなどのグッズを中心に揃えました。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2002年11月5日
(当日消印有効)

当選発表

Nintendo DREAM Vol.80 (11月21日発売)

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体 1名



年末にかけてますます盛り上がるゲームキューブ。希望のカラーも書いてね。

2 GBアドバンス本体 1名



ゲームショーでも新作が続々と登場した携帯ゲーム機NO1ハード。希望のカラーも書いてね。

3 アメリカ限定販売ポケモングッズセット 1名

アメリカで発売されたニャースのドッグタグと、同じくアメリカで発売されたモンスターボールに入っている金色に輝く特製のトレーディングカードのセット。



ニンテンドードリーム

4 中植茂久せんせサイン入りスターフォックス~さらば愛しのファルコ~コミック 3名

本誌に連載され、その後ゲームショップなどで配布された「スターフォックス」のコミックに、作者の中植せんせのサインを入れて。



5 ゲームキューブソフト『スターフォックスアドベンチャー』 2名

フォックスが大活躍する超大作のアクションアドベンチャーソフトをプレゼント。



6 ゲームショー試験販売『キャッスルバニア』カード 5名

ゲームショーの会場で試験販売された『キャッスルバニア』のカードをセットで。



セガ

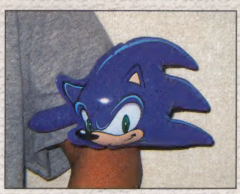
7 名越稔洋さんサイン入りアイアイミニタオル + 大場規勝さんサイン入りエターナルアルカディアうちわ 3名

ゲームショーで配布された『SMB』のアイアイのミニタオルと『エターナルアルカディア』のうちわに、それぞれのタイトルのクリエイターの方にサインをして頂いたものをセットで。



8 抱きつきソニック 3名

ゲームショーで配布されたソニックの顔の形の、腕などにつけられる人形だ。



カプコン

9 GBアドバンスソフト『逆転裁判2』 3名

大好評を博した法廷アドベンチャーゲームの待望の続編をプレゼント。



コナミ

10 GBアドバンスソフト『サイレントスコープ』 3名

狙撃の緊張感が味わえる人気シューティングゲームのGBA版だ。



僖誠

11 ニンテンドーゲームキューブキャリーバッグ 5名

バッグにゲームキューブを収納したままでのプレイも可能なキャリーバッグ。ソフトも入れられるので持ち運びにも重宝するぞ。(ゲームキューブ本体及びソフトなどはつきません)



12 ゲームキューブ用アクセサリーセット 5名

キーホルダーもついて携帯に便利な「メモリーカードケース」とGCソフトやメモリーカードの収納に便利な「ディスク&メモリーカードケース」をセットで。



この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

はみだしHEADLINE●前号の月間カレンダーに掲載した「ニンテンドーブック」の配布。みんなは手に入れることができたかな？ これからも、こういったレアな情報が分かりしだい掲載していく予定なので要チェック！

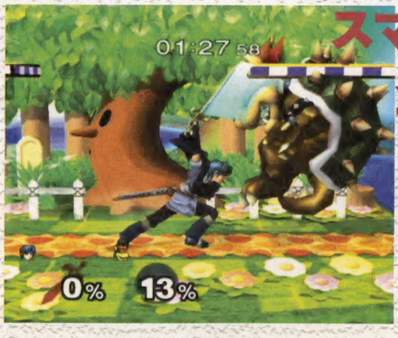
東京ゲームショウも無事閉幕し、夏から秋にかけてのイベントラッシュもひと段落。しかし、まだまだイベントは各地で開催される予定なのだ。今月も、東京で開催される「トイフェスタ」では任天堂の最新ソフトを体験できるぞ！

イベント 任天堂の最新ゲームが遊べる!!

おもちゃの販売店としておなじみの「トイザらス」が、東京の遊園地「としまえん」で3日間に渡って開催するイベント「トイザらス トイフェスタ 2002 in としまえん」。

このイベントにおいて注目すべきは、任天堂新作タイトルの出展だ。昨年はスペースワールド出展タイトルが楽しめたけど、今年はスペースワールドが開催されなかったので、どんなタイトルが出展されるかまったく予想できないのだ。夏休みにトイザらス各店舗でおこなわれた「任天堂新作タイトル体験イベント」で遊ぶことができた『ゼルダの伝説GC』などの出展が考えられるけど…今のところ未定。

また、夏休みにトイザらス各店舗でおこなわれた『スマブラDX』大会の全国大会も開かれるのだ。ほかにも楽しいイベントがおこなわれる予定(下の表参照)で、期間中は会場への入場は無料(毎月新聞参照)なので、友達を誘って気軽に足を運んでみよう。



スマブラDX 全国大会開催!!

←全国の店舗で予選を勝ち抜いた強豪がとしまえんに集結！ ちなみに、スマブラ大会は任天堂ブースのステージ上で行われるぞ

イベント名	開催日	開始時間
ギネスブックタイトルホルダーによるフラフープ実演とフラフープ教室	10月12日	11:30
シルバニアステージ		13:30
三重野瞳(歌手&絵本作家)ライブショー		15:30
フルーツポンチ ミニライブショー	10月13日	10:30
東京ミュウミュウキャラクターショー		11:30
世界最小のイリュージョニスト山上兄弟		13:30
『大乱闘スマッシュブラザーズDX』全国大会 in トイザらス 決勝大会		10:00～
おジャ魔女kidsショー	10月14日	10:30 13:30
トワールバトン・レインボーステージ2002		11:30 14:30
マイメロディと遊ぼうステージショー		15:30
ピチレモンイベント モデル撮影とネイルアートレッスン	10月12日～14日	13:00～16:00

月間カレンダー 2002年10月～11月

10月

5	(土)	赤口	Nintendo DREAM Vol.77発売
6	(日)	先負	千葉県松戸市に「すぐやる課」発足(1969年)
7	(月)	仏滅	長崎くんち（9日まで）
8	(火)	大安	足袋の日
9	(水)	赤口	幕張メッセオープン(1989年)
10	(木)	先勝	■Jリーグ ウイニングイレブン アドバンス 2002
11	(金)	友引	榎本健一誕生(1904年)
12	(土)	先負	●トイザらス トイフェスタ 2002 in としまえん(14日まで)
13	(日)	仏滅	大江健三郎、ノーベル文学賞受賞(1994年)
14	(月)	大安	体育の日
15	(火)	赤口	5000円札でおなじみの新渡戸稲造没(1933年)
16	(水)	先勝	現ローマ教皇ヨハネ・パウロ2世誕生(1920年)
17	(木)	友引	■コロッケ！ 夢のバンカーサバイバル！ ■サイレントスコープ
			●アニメ「星のカービィ」DVD Vol.3発売
18	(金)	先負	■逆転裁判2
			■どうぶつの森カードe第4弾
19	(土)	仏滅	福井謙一、ノーベル化学賞受賞(1981年)
20	(日)	大安	フランスの詩人ランボー誕生(1854年)
21	(月)	赤口	Nintendo DREAM Vol.78発売
22	(火)	先勝	平安京遷都(794年)
23	(水)	友引	●アニメ「星のカービィ」DVD Vol.4発売
24	(木)	先負	■ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン
25	(金)	仏滅	■ズーキューブ ■エターナルダークネス 招かれた13人
			■プールエッジ
			■MotoGP ■ベストプレープロ野球
			■スウィートメルヘンケーキ屋さん物語+動物キャラナビ占い個性心理学 ■モンスターファームアドバンス2
			■テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 ■星のカービィ 夢の泉デラックス
			■デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション ■カードパーティ
26	(土)	大安	伊藤博文暗殺さる(1909年)
27	(日)	赤口	仏壇の日
28	(月)	先勝	ハーバード大学設立(1636年)
29	(火)	友引	第1回宝くじ発売(1945年)
30	(水)	先負	教育勅語発布(1890年)
31	(木)	仏滅	■シルクとコットン ■ビーストシューター めざせ闘獣王(ビーストキング)！

11月

1	(金)	大安	■From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！
		赤口	■サンリオピューロランド オールキャラクターズ
2	(土)	先勝	唐津おくんち(4日まで)
3	(日)	友引	文化の日
4	(月)	仏滅	ユネスコ発足(1946年)
5	(火)	大安	雑誌広告の日
6	(水)		Nintendo DREAM Vol.79発売

■—ニンテンドーゲームキューブ ■—GBアドバンス ■—GBカラー ■—ハード・周辺機器 ●—イベントなど

GC、GBAの今どき＆先どりの流行がわかっちゃう！

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 9月9日～9月22日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	94,954 / 94,954	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●9月20日 ●¥4,800
2	初	84,105 / 84,104	GC	ファンタシースターオンライン エピソード1&2(同梱版含む) ●セガ ●RPG ●9月12日 ●通常版¥6,800 モデム同梱版¥9,800
3	↓1	55,041 / 131,298	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●9月6日 ●¥4,800
4	↓2	20,504 / 647,203	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●¥6,800
5	初	17,710 / 17,710	GBA	サムライエボリューション 桜国ガイスト ●エニックス ●RPG ●9月20日 ●¥5,980
6	初	13,592 / 39,949	GC	ゾイドバーサス ●トミー ●ACT ●9月6日 ●¥6,800
7	→7	10,527 / 61,215	GBA	ロックマン&フォルテ ●カプコン ●ACT ●8月10日 ●¥4,800
8	↓5	8,646 / 307,669	GBA	スーパーロボット大戦R ●バンプレスト ●SLG ●8月2日 ●¥5,800
9	↓8	8,444 / 128,067	GBA	カスタムロボGX ●任天堂 ●RPG ●7月26日 ●¥4,800
10	↑13	7,885 / 406,981	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2 ●カプコン ●RPG ●2001年12月14日 ●¥4,800
11	↓6	7,614 / 21,132	GBA	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！アドバンス ●セガ ●SLG ●9月5日 ●¥5,800
12	↑16	7,022 / 264,062	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説 ●コナミ ●TBL ●7月4日 ●¥4,800
13	↑18	6,988 / 668,411	GBA	スーパーマリオアドバンス2 ●任天堂 ●ACT ●2001年12月14日 ●¥4,800
14	↓10	6,956 / 103,045	GC	実況パワフルプロ野球9 ●コナミ ●SPT ●7月18日 ●¥6,800
15	↓11	6,684 / 101,575	GBA	ヒカルの碁2 ●コナミ ●TBL ●7月18日 ●¥4,800
16	初	6,573 / 6,573	GC	キャプテン翼 黄金世代の挑戦 ●コナミ ●SPT ●9月12日 ●¥6,800
17	↓15	6,536 / 276,981	GBA	黄金の太陽～失われし時代～ ●任天堂 ●RPG ●6月28日 ●¥4,800
18	↑20	5,993 / 304,561	GC	バイオハザード ●カプコン ●ADV ●3月22日 ●¥6,800
19	↓17	5,502 / 210,938	GBA	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ ●任天堂 ●ADV ●5月31日 ●¥4,800
20	↑圏外	5,254 / 1,144,600	GC	大乱闘スマッシュブラザーズ DX ●任天堂 ●ACT ●2001年11月21日 ●¥6,800

『マリオアドバンス3』初回は約10万本

『スーパーマリオアドバンス3』が10万本弱を売り上げてトップに立った。前作、前々作ともにロングセラーを記録し50万超を達成しているシリーズだけに、年末に向けてドンドン数字を伸ばしそう。2位の『PSO』はネットワークRPGという観点からすると、大ヒットともいえる売り上げ。3位に入った『スタフィー』ともども、まだまだ売れ行きを伸ばしそうだ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.76より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル/データ
1	↑1	1561	GC	ゼルダの伝説GC(仮) ●任天堂 ●RPG ●12月13日 ●6800円
2	↑3	957	GBA	ポケットモンスター ルビー・サファイア ●任天堂 ●RPG ●11月21日 ●4800円
3	↑4	746	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●11月8日 ●6800円
4	↑5	720	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●10月25日 ●4800円
5	↑6	418	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●任天堂 ●RPG ●2003年春 ●価格未定
6	初	322	GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●価格未定
7	→7	286	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●11月下旬 ●7800円
8	→8	277	GC	スターフォックス(仮) ●未定(開発:ナムコ・任天堂) ●SHT ●2003年4月 ●価格未定
9	↑10	269	GC	メトロイドプライム(仮) ●任天堂 ●SHT ●今冬 ●価格未定
10	↑11	187	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●今冬 ●価格未定
11	↑17	155	GBA	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス ●スクウェア ●SLG ●今冬 ●価格未定
12	↓9	131	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
13	↑圏外	118	GBA	逆転裁判2 ●カプコン ●ADV ●10月18日 ●4800円
14	初	113	GC	ロックマンエグゼ トランスミッション ●カプコン ●RPG ●発売日未定 ●価格未定
15	↓13	102	GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●ACT ●今冬 ●価格未定
16	初	99	GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●価格未定
17	↑19	95	GC	スーパーモンキーボール2 ●セガ ●ACT ●11月21日 ●5800円
18	↑20	94	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●2002年末 ●価格未定
19	初	88	GBA	聖剣伝説(仮) ●スクウェア ●RPG ●2003年夏 ●価格未定
20	↓18	85	GBA	ロックマンエグゼ3(仮) ●カプコン ●RPG ●12月6日 ●4800円

任天堂ハードに帰ってきた『牧場物語』初登場6位

前号2位の『スターフォックスアドベンチャー』が発売されてランキングから抜け、上位タイトルがそれぞれ1つずつ順位を上げた今回のランキング。注目はランキング初登場6位の『牧場物語 ワンダフルライフ』。任天堂の家庭用ハードでは、N64版『牧場物語2』以来となるシリーズ最新作。GC版との連動がすでに発表されているGBA版とともに、今後の台風の目となるのか？

Original Ranking インタビューして欲しい人(メーカー)は？

今回はVol.75のマッスルアンケートより、ニンドリでインタビューして欲しいクリエイター(メーカー)名を集計。その結果は右の表の通り。

大方の予想通り、1位は数々の名作を生み出した宮本茂さん。いまは発売を12月に控えている『ゼルダ』で大忙しのご様子。インタビューができるとしたら『ゼルダ』の発売日前後かな？

2位は人気急上昇の桜井さん。「スマブラコンサート」司会者の重責もバッチリ果たし、ますます人気が上昇！　いまは『カービィ』シリーズの総合ディレクターをしているようだけど『スマブラ』の次回作は…？」なんて話も聞いてみたいよね。

ほかにもおなじみのクリエイターの顔がずらりと並んだランキング。これからも「旬な人（メーカー）」をインタビューして、みんなの聞きたいこと知りたいことをもれなく聞いていくのでお楽しみに！

1	宮本茂さん(任天堂)
2	桜井政博さん(ハル研)
3	岩田聡さん(任天堂)
4	スクウェア
5	山内溥さん(任天堂)
6	糸井重里さん
7	今村孝矢さん(任天堂)
8	手塚卓志さん(任天堂)
9	戸高一生さん(任天堂)
10	中村光一さん(チュンソフト)

次号登場予定



↑みんなの要望を受け、さっそく次号で今村孝矢さんインタビューを決行(予定)。どんな裏話が聞けるかヒジョーに楽しみ

はみだしRANKING●インタビューして欲しい人ランキングで20位となったサオヘン。これまでいろんな人(メーカー)にインタビューしているだけあって、実際にインタビューしてみると面白い裏話がいろいろ聞けそう？

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング



前号に続いて、今度はキャプテン・ファルコンがコンビニで買い物してるよ～。あんたら本当に大丈夫かい？ 店の人には了解取ってるんだよね…。

（岡山県／マリオマスターさん）

TOP NEWS

『ゼルダ』『バイオ』『FF』の情報が家で見られる

宮本さん他のコメントが収録されたDVD付のニンテンドーブック秋号がスゴイ！

現在ゲームショップなどで配布されているニンテンドーブック秋号には、宮本さんやカプコン三上さんなどのインタビューや『ゼルダ』『バイオ0』『FF』の動いた映像が収録されているのだ。DVDが見られない人のために、内容の一部を紹介しちゃおう。



←DVDのメニュー画面。「つぶよりCM」で使われていた曲がロングバージョンで流れているぞ



↑ニンテンドーブックの表紙はこんな感じ

ゼルダの伝説GC（仮）

宮本さんのコメントが聞こえる中（その全文は右ページで読んでね）で、『ゼルダ』の動画が多数挿入されている。ゲーム自体はE3で公開されたバージョンがメインだが、中にはさらに進んだ場所やアクション（注目しながらの回り込み）も収録されている。なんといってもリンクの豊富な表情をじっくり見られるのが感動的なのだ。





動くリンクが見られるよっ！

←無料で配られている本に付いてくるDVDで見れちゃうとは…。ニンドリもウカウカしていられません





←BGMや効果音も入っているから、こんなシーンも迫力満点！

←土煙が輪を描いてるのがわかるかな？これが回り込んだ証拠だ



↑今回の世界観の中では、風が重要な位置を占めるらしい。竜の頭の船もなにか意味がある？

バイオハザード0

カプコンの三上真司さんと、今作の総合プロデューサー三並達也さんが、『バイオ0』について熱く語っているぞ。三並さんの「ゲームキューブでしか楽しめない『バイオ』にご期待ください」という言葉が印象的。



三上真司さん

古い洋館での対談



三並達也さん

↑三上さんのインタビューはニンドリでも2回やったけど、生声を聞くチャンスはあまりなかったのでは？



↑『バイオ』の舞台になりそうな洋館だよね。映像の編集もテレビ番組のような感じなのだ

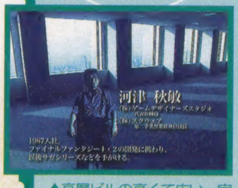
新画面も続々！

➡対談の合間には、『ゼルダ』と同じように、『バイオ0』の最新映像が流されている。主人公のレベッカや、怖いモンスターの動きを見ることができるのだ！



ファイナルファンタジー

Final Fantasy meets Nintendoと題して、『FFクリスタルクロニクル』の河津秋敏さんと『FFTアドバンス』の松野泰己さんが登場。それぞれのゲームに関して語っているぞ。詳しくはDVDで！



↑高層ビルの高くて広い一室で撮影が行われたようだ



松野泰己さん

↑松野さんは、「まったく新しい『FFT』にご期待ください」とのこと



河津秋敏さん

↑河津さんは初公開となるイラストや資料と共に『FFCC』を語っている

●はみだしNEWS● 日本IBMは、ゲームキューブ向けに生産しているCPU「GEKKO」が、1000万個の出荷を突破したと発表した。2002年度は1200万台の出荷を予定している任天堂、順調にGCを生産している、ということだね。



宮本さん『ゼルダ』を語る

コメント全文掲載

というわけで、DVDに収録されている宮本さんのコメント全文を掲載します。DVDが見られない人も、宮本さんの一言ひとことをよ〜くチェックしてみてくださいね。

新しいゼルダの世界

（ちょっと緊張ぎみに？）任天堂でゲームプロデューサーをしてます、宮本茂といいます。20数年間ゲームデザインをしてきてまして。おそらくゲーム業界で最古参だと思います（笑）。『ドンキーコング』とか『マリオブラザーズ』『スーパーマリオブラザーズ』。それから今回の『ゼルダの伝説』シリーズなどを作ってきてます。

ゼルダの伝説って？

えーっと、これはもう15、6年くらい前に1作めを作ったんですけれども、ま、ファンタジーですね。10歳そこそこのちっちゃな男の子が、宿敵ガノンを倒すという、冒険のストーリーですね。その中であの、プレイヤー自身がね、遊ぶ人自身がその中で自分の頭を使い、コントローラで体を使い、本当に冒険をしていったような気になる、っていうことを実現したくて作ってきたゲームなんですね。

新作の世界観は？

今度はね、大海原なんですよ。ものすごい広い海を、えっと、ちょっと不思議な竜の顔をした船に乗ってね、走りますね。こうタッパーンタッパーンと（手を前に出して波の真似をする）。で、風を受けて、けっこうヨットのように大海原を航海していきます。風上に向かう場合は帆をナナメに張れ、とかね。

新しいキャラクターデザイン

（だいぶほぐれた感じ？）去年の夏にね、発表したときには世界中で賛否両論、いろんな意見が飛び出したんですけれども。というのはアニメーションのような顔のリンクですね。『時のオカリナ』では、ものすごく美男子のクールなリンクだったもので、去年はいろんな意見が飛び出しました。でも、今年からゲームが実際に触れるようなプレゼンテーションをしてからですね、特に反対意見の多かったヨーロッパのあたりでも非常に好評でして。やっぱり触っていて嬉しい絵、アニメーションのような絵なんですけど、自分が触れるということで不思議なものとしてみんなが楽しんでくれてるように思います。これ『時のオカリナ』のときもそうだったんですけど、僕らは「触れる映像」、というのをテーマにしてきています。今度はね、アニメーションなんですね。出てくる絵全部が。でね、普段は見てるだけのアニメーションが自分で触れちゃう、とても不思議な感じがします。僕自身もデザインはしたんですけど、実際（画面が）作られるまでは見ていないですから。で、出来上がったものを触ってみて、けっこう嬉しいんですよ。「アニメーションが触れてる！」って。

初心者でも楽しめる？

とにかく、触ってるだけで楽しいですから。ってこれが僕のテーマなんですね。ゲームってやっぱり攻略するのも楽しいとは思うんですけど、やっぱり「触ってるだけで楽しい」っていうのはとても大事なテーマで。『マリオ』なんかも「触ってるだけで楽しい」。で『ゼルダ』はね、「触ってるだけで楽しい」し、ものすごく冒険をしてる気分になれます。これは保証します（笑）。『ゼルダ』の操作は、すごい簡単なんです。ほんで簡単なことをやってるのにけっこう複雑なことができるようにいろんなシステムがサポートしてくれるようになっています。「オートジャンプ」とかですね、ボタンを押すだけで敵のほうに向いてくれる「注目システム」とかですね。お手軽アクションゲームの基本ネタは、ほとんど我々が『ゼルダ』で提供していますから（笑）。ぜひとも、本当に普段ゲームを遊ばない人に試してほしいと思います。一度試してもらうとですね、また10年くらいゲームにハマっちゃいますよ（笑）。

ゲームボーイアドバンスとの連動は？

任天堂のゲームは、全部GBAに繋げればなにかプラスαのオマケがつけられないかと考えています。『ゼルダ』場合も、横で見てるだけじゃなくて、ちょっと横でマップをもらえたり、ヒントを教えたり。ちょこちょこっと参加できるんですね。だから、コントローラ2にはぜひともGBAを繋いでですね、お兄ちゃんが遊んでいる時に妹がアドバイスをしたり、邪魔をしたり（笑）っていうような楽しみができますから、ぜひとも繋いで試してみてください。

メッセージを…

そうですね、5月のE3で世界中の人に触ってもらったとき、みんなすごく期待しているようでした。で、我々は今「もっと面白いアイディアはないか」「新しいネタはないか」とゲームに詰め込んでいる最中なんですけれども、これを世界に先駆けて、日本でクリスマスに発売したいと思っています。テレビゲームって、日本で作って世界に発信している数少ないメディアなんですね。だから日本人が一番に遊べるメリットがあるんです。えーと、日本で今年中に、『ゼルダ』は出ます！　海外は来年にしちゃいます（笑）。



←宮本さんの胸元に注目！　GCロゴ付きのシャツを着ています。これ販売しませんか？

イベント AMショーでトライフォース第1弾ソフトが遊べた！　『バーチャストライカー2002』他プライズも充実

9月21日に東京ビッグサイトで開かれたアミューズメントマシンショーで、任天堂・セガ・ナムコが共同開発した業務用ゲーム基盤「トライフォース」の対応ソフト第1弾『バーチャストライカー2002』が出展された。噂されていた『F-ZERO AC』は残念ながら未公開だったが、トライフォースは10月下旬からゲームセンターに投入される予定だ。



↑セガの「VS2002」ブースは巨大な看板が目立っていたぞ。GC版の発売はある…のかな？



←来年もパンプレスト、セガなどから続々と任天堂関連のプライズ品が登場予定だ

ニュース 楽しいオンラインプレイを守るために　『PSO Ep.1&2』修正版開発に着手

セガから発売されたGC初のオンラインソフト『ファンタシースターオンライン エピソード1＆2』にて、オンラインプレイを楽しむ際に、プレイヤーによっては不公平になるようなプレイ方法が発見された。これは、何万分の1の確率でしか出現しないレアアイテムでも簡単に複製できてしまうというもの。ソニックチームでは、オンラインでアクセスしたユーザーや自社の掲示板にてこれを告知し、複製するようなルール違反のないプレイを勧めている。また、複製ができなくなるようにゲームを修正したソフトの開発も進んでいるようだ（中裕司さんのコメント要旨は下を参照）。ただ、オフラインなど普通に遊んでいる分にはなんの問題もないので、現行ユーザーは安心してね。

中さんの発表の要旨

- 現在『PSO』修正版を開発中。
- 発売は、最低でも2か月程度かかる。
- 修正版は、現在のソフトのユーザーと一緒にオンラインプレイできない。
- 修正版は、現在のソフトのセーブデータを引き継げない
  ※上記2つは、複製したアイテムを持ち込ませないためだと思われます。
- 現在のソフトでも、引き続きオンラインで遊べるようにする。

●はみだしNEWS●　前号でお伝えした「スターフォックスコミック」の無料配布、大好評で店頭でも品薄になるほどで、編集部でも探すのにてんてこ舞いでした。任天堂にはコミックの増刷を望みます！

●はみだしNEWS● 日刊工業新聞によると、松下がゲームキューブ互換DVDプレイヤー「Q」のニューモデルを開発中とのこと。デザインがガラリと変更されるとのことだが、真偽のほどはいかに…？

ニュース

GCソフト『桃太郎電鉄11』発売に合わせテレビ番組＋全国大会がスタート！

東京ゲームショウにも出展された『桃太郎電鉄11』。その発売に先駆けて、11月からテレビ番組「桃鉄ジャパンカップTV」が始まるのだ（放送局は、衛星放送などで配信されている「ファミリー劇場」）。浅草キッドの司会で、『桃鉄11』大会の模様を放送するそうだ。また、その全国大会は、全国10か所での地方大会なども行われて、決勝大会で優勝すると賞金11万1111円とゴールドトロフィーがもらえるというもの。腕に覚えのある人は参加してみては？　お問い合わせは、TEL 03-5789-4495 目指せ！桃鉄日本一事務局まで。



書籍

ゲームミュージックのさまざまな歴史＆インタビュー満載の1冊が発売中

ゲームミュージックに関する話題で占められた本が、マイクロマガジン社より発売中（1280円）。『ゼビウス』『DT』の遠藤雅伸さんやゲーム専門レーベルの元プロデューサー大野善寛さん、その他多数のコンポーザーのインタビューは読みごたえたっぷり。また、過去の音源チップの話題やアルバムのリストなど資料的価値も高い本なのだ。ちなみに本誌コーナー「GMフォーラム」の中村方俊さんも登場しているぞ。



そうだ！ゲームミュージックを聴こう
1280円

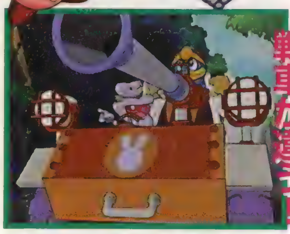
ニュース

アニメ「星のカービィ」米国で放映開始 ホームページには楽しい仕掛けいっぱい！

日本でも絶好調放映中のアニメ「星のカービィ」、いよいよ9月14日からアメリカでの放映がスタートしたぞ。アニメ本編は大本眞基子さんの声がそのまま「ポヨポヨ」喋っている他はすべて海外の声優さんに声が変わっている。それから、場面によっては海外向けに修正が加えられていることもあるのだ。たとえばジープが迷彩カラーから明るい色に変わっていたり…。こんな芸当ができるのは、コンピュータでのアニメ制作ならでは！　また、アメリカ版のホームページもオープンしていて、壁紙のダウンロードやグリーティングカード（絵はがき）が贈れるサービスが提供されているぞ。



←米国版のタイトルは、もちろんアルファベット



戦車が違う！

↑まわりのキャラクターや背景はそのままに戦車だけ変えるという作業は、コンピュータでないとほぼ不可能だ

http://www.kirbykirbykirby.com/



↑英語だらけだけど、いろいろクリックするだけでも楽しいよ

DVD第3巻は10月23日発売

→今月発売されるDVDは、アニメの第7話〜9話までを収録。オリジナルのプチケースが付いて3800円の低価格で10月23日に登場するのだ



月刊任天堂 10月号の内容は？

今月はいち早く『ワンピース』『スーパーモンキーボール2』という話題作が体験できちゃうのだ。また、まもなく発売予定の『エターナルダークネス』の映像も初公開されるのだ。

ワンピース トレジャーバトル	体験版10分	大人気コミックがGCに登場！
スーパーモンキーボール2	体験版10分	あのパーティーゲームが帰ってきた!!
スターフォックスアドベンチャー	ムービー1分半	買おうか迷ってる人はここでチェック！
エターナルダークネス 招かれた13人	ムービー1分半	主人公ではなく、あなたが直接幻覚を体験する。
バイオハザード0	ムービー2分	完全新作「バイオ0」の動く画像が見られる！
ツブヨリディスク	ムービー1分	ニンテンドーブック秋号収録のムービー！
任天堂CM集	ムービー1分半	「フォックスADV」「つぶよりGC」のCMが見られるぞ。
おすすめソフト紹介	ムービー1分半	「ワンピース」「ブールエッジ」「PSO Ep.1&2」を紹介。
月刊任天堂News	情報ページ	最新の情報が確認できるぞ。

イベント

『スマブラDX』日本一がとしまえんで決定 トイザらストイフェスタは10月12日から

昨年はスペースワールドで遊べたゲームの展示で盛り上がった「トイザらストイフェスタ」、今年も10月12日から3日間の開催が決定！　今年の目玉は、『スマブラDX』全国大会の決勝戦が行われること。各地方大会で勝ち抜いた精鋭が優勝を争うぞ。この大会は13日の午前10時から行われる。ステージには、みすずリンクも駆け付ける予定。また、任天堂ブースでは最新ゲーム（ソフトは未定）の試遊台も設置される。



←去年のトイフェスタでも大人気だったみすずリンク。今年も行きます！

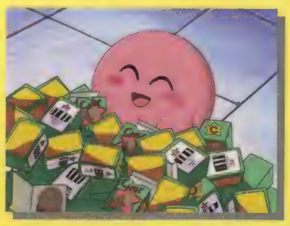
期間：10月12日（土）〜14日（祝）
時間：午前10時〜午後5時
会場：としまえん園内各所
都営大江戸線、西武池袋線「豊島園」駅下車すぐ。西武有楽町線の場合は練馬駅で乗り換えて「豊島園」駅へ。

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

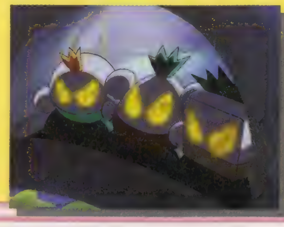
10/12放送 第52話 悪魔のチョコカプセル！前編

子供達が夢中の大ヒット商品「チョコカプセル」。これはチョコカプセルにカッコいいフィギュアが入っているお菓子。なかなか出ないレア物欲しさに、大人も巻き込んで大騒ぎ！　デデデ大王はそれを利用してひと儲けをたくらむが、そこにホーリーナイトメア社のカゲが…。



10/19放送 第53話 悪魔のチョコカプセル！後編

「チョコカプセル」でひと儲けをたくらむデデデ大王。みんなが我先にと買い求めたオマケのフィギュアは、実は魔獣だったのだ。村中にあふれる魔獣たちにみんなは大慌て。そんな中、デデデ大王は魔獣の代表とカービィの対決で決着をつけようと持ちかけてくる。選りすぐりの魔獣とカービィの対決が、コロシアムで始まる！



マリオクラブおすすめソフト 今回はこの2本！

スターフォックスアドベンチャー ｜ゲームキューブ／任天堂／アクション

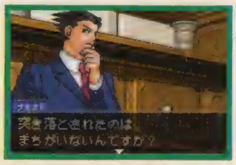
マリオクラブの評価はまず、「フォックスの毛の質感がよく表現されている」「感情表現が豊か」など、ビジュアル面の美しさを挙げている。豊富なアクション、アイテム、トリッキーとの協力プレイ、さらにアーウィンでのシューティングと、「遊びに幅もあることから、お薦めできる作品となっている」と、全体的に高い評価をしているぞ。



↑今号で本格的な攻略大特集を組んでいます。詳しくはそちらを！

逆転裁判2 ｜GBアドバンス／カプコン／アドベンチャー

大評判だった法廷アドベンチャーが帰ってきた！ プレイヤーは成歩堂龍一となって「弁護士である主人公の立場から、質問や証言の矛盾点の指摘を行い、証人を追い込み」事件を解決する独特のシステムを高く評価。「キャラクターの表情や仕草、セリフ」「コミカルな雰囲気」「画面切替えや1枚絵、効果音」などがゲームを盛り上げているとも語っているぞ。



↑オリジナリティ溢れる傑作アドベンチャー、いよいよ続編なる！

ミニ特集 任天堂、自社の持つすべてのレア社株を売却 レアはマイクロソフトのセカンドパーティへ

前号でも少し触れたニュースだが、任天堂とマイクロソフトから公式な発表が出たので改めてお伝えする。任天堂は、自社が保有しているレア社の株（レアの全株式の49％にあたる）をレア社に売却（金額は未発表）。その株はすべてマイクロソフトが買い受ける形になり、レアは今後マイクロソフトのハード向けにソフトを制作することになった。というわけで、発売予定表にあった『ドンキーコングレーシング』『ディディーコングパイロット』などは、いったん白紙の状態となる。ただしマイクロソフトのハードで発売されることは絶対にありえない（右のコメント参照）。



↑GC『DKレーシング』もひとまず休止。開発元を変えての復活を祈ろう



←2001年のE3にて、宮本さんとレアのクリス・スタンパーさんのツーショット。クリスさんは宮本さんに憧れて『ドンキー』を開発した

任天堂 広報室長 豊田憲さんのコメント

レア社の株をマイクロソフトさんに売却したと、9月21日に正式に発表しました。金額は明らかにできませんが…。最近のレア社について言えば、昨年度の任天堂のソフト売上げの1.5パーセントしか実績がなかったんです。それにゲームキューブとGBアドバンスという新ハードの立ち上げ時に、セカンドパーティとしてほとんど貢献することもなかったわけです。これまで任天堂は、レア社の49パーセントの株を保有する筆頭株主で、その比率をさらに高め、100パーセントの子会社にすることも可能だったわけですが、これ以上の出資をしても、任天堂としては得策ではないと判断して、売却することにしたわけです。なので、レア社で開発していたソフトについては、いったん白紙に戻すことになります。ただ、今後は全くレアのソフトが出ないかということになれば、それは何とも言えないですね。GBアドバンスのソフトに関してはマイクロソフトさんと競合しないわけですし、レア社のほうから「せっかく作ったので、ぜひ出したい」という話になれば検討することになるでしょうね。

Dream's EYE 双方の新しい作品作りのためには最良の1手（と思いたい）

SFC後期の『スーパードンキーコング』から、N64『ブラストドーザー』『ゴールデンアイ』『ディディーコングレーシング』『バンジョーカズーイ』そして『ドンキーコング64』など、数々の傑作を生み出したレア。しかも、ソフトが少なかった一番苦しい時期に、一番活躍してくれて、僕らにはめちゃめちゃ心強かった。そんなレアが離れていくのは淋しいけれど、任天堂が判断した気持ちもまた分かるような気がします。なぜって、僕も最近のレアはちょっと煮詰まっているのかな？と思うところがあったから（『バンジョー2』以降あたりのレア作品は、あまり印象に残っていないのだ）。任天堂との長いパートナー関係の中で、レアの人たちがやりたかった事は、『フォックスADV』あたりでほとんどやり終えてしまったのかもしれない。だから、ここでレアが新しい環境に旅立つのは、いいことだと思う。対して任天堂も、『ドンキー』に新たな命を吹き込むいい機会だと思う。お互い、いい作品を産むためにこの道を選んだんだと、思おうと思う。

（かややん）

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

としまえんで僕と…



ひさひさ みすずの写真館

久しぶりにみすずリンクが出撃！ カプコン浦沢さんの春麗とも久しぶりのツーショットですね。ちなみに、みすずリンクは今回のショウでも海外のプレスの記者にだけやたらと声をかけられたとか。



9月21日 東京ゲームショウ2002にて

●はみだしNEWS● GBアドバンスのCMは、見た人も多いと思うけど叶姉妹が出演したゴージャスな仕上がりに。「どうぶつの森+」のアサミ、キヌヨさんも登場していれば完璧だったのに…（看板のABLEシスターズ、訳すと可能姉妹、かのう姉妹…）。

★任天堂ハードファンのアナタに贈る★

東京ゲームショウ2002

GC&GBAこだわりレポート



















9月20日から3日間、幕張メッセで「東京ゲームショウ2002」が開催された。残念ながら、今年も出展を見送った任天堂。ニンドリ的には「主役」不在のショウであったが、サードパーティの魅力あふれるGCやGBAソフトが多数展示され、任天堂ユーザーにとっては実りの多いイベントになったのだ。そこで今回は、ショウの興奮の模様をメーカー別に紹介することにしよう。

TOKYO GAME SHOW 2002

 【ハミダシTGS】JR海浜幕張駅を降りると、すごい人の洪水。「やっぱ、ゲームの人気はすごいや」と思ったところ、約半数の人が「恐竜博」のほうに向かい、ちょっぴり拍子抜けしたのでした。

ニンドリ式データで見るTGS

※総入場者数以外の数字はすべてニンドリ調べです

3日間の総入場者数

134042人

もともとの目標来場者数は15万人。CESAの予想を下回る結果だったんだけど、前回よりも約4000人以上も増えたので、関係者も一安心。でも、年1回の開催になったので、もっと多くの人に来てほしかったというのが本音かな？







ゲームキューブ総試遊台数

95台



おしい。100台の大台までもうちょっとだったのに～。で、出展タイトル数は24もあったので、ニンドリ編集部としては、久しぶりに東京ゲームショウで仕事らしい仕事ができたのでした。

GBアドバンス総試遊台数

186台

携帯ゲーム機の市場では独走状態のGBアドバンス。なので、これはもっともな数字か。出展タイトル数は57本もあり、すべてのソフトをチェックするのがたいへんだったのだ。

ゲームキューブ試遊台数BEST3

1位	biohazard 0	カプコン	(18台)
2位	RUNE II	フロム・ソフトウェア	(10台)
3位	スーパーモンキーボール2	セガ	(8台)
3位	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	(8台)

『bio 0』の圧勝。カプコンの三上さん&三並さん、エライ！　フロム・ソフトウェアの『RUNE II』の健闘も光ってます。これらのソフトで、ヤングアダルトなGCユーザーがもっと増えてほしいものです。

GBアドバンス試遊台数BEST5

1位	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス	スクウェア	(20台)
2位	チョコボランド	スクウェア	(18台)
3位	ロックマン エグゼ2	カプコン	(12台)
4位	モンスターファームアドバンス	テクモ	(8台)
5位	コロッケ！夢のバンカーサバイバル	コナミ	(7台)

なんと、ワンツーフィニッシュのスクウェア。かなり本気です。とてもエライです。次はキューブでも本気になってくれるとウレシイです。『FF タクティクス アドバンス』は、待ち時間が最長で90分と、来場者の期待の大きさでも健闘していたのでした。



出展タイトル数ナンバーワン

コナミ

とにかく数の多さは天下一品。ハドソンやタカラを含むコナミグループのブースでは、なんとキューブ10タイトル、GBアドバンスは21タイトルものソフトが遊べたのだ。

ゲームキューブソフトの出展社数

12社

TGSに出展した企業や団体の総数は85社だったので、この数字はかなり少ない感じ。でも、昨年は4社だったので、大躍進といったところか。来年は更に出展社が増えることに期待しましょう。

【ハミダシTGS】会場で出会った関係者に「印象に残ったのは？」と質問をしたところ、「セガブース」と答える人が多かったのだ。確かに立体的なステージといい、E3並に力が入っていたのだ。

GCもGBAも！プレイアブル出展数はNo.1！

カプコン





↑正面に巨大なステージを設けて、ゲーム大会など各種イベントを開催。この右側には、GC『バイオ0』がずら～っと18台も並んでいたのだ！

今回のゲームショウで「ニンドリ賞」に輝いたのはカプコンでした(って勝手に言ってるだけなんだけど)！　なんといっても「バイオハザード 0」を前面に打ち出したブースレイアウトがとても心強かったのだ。また、前号で公開したばかりのGC『ロックマン エグゼ トランスミッション』がすでに遊べる状態で出展されていたのも驚き！



↑魅力的なコンテンツ揃えたカプコン。無料配布のスペシャルDVDはあっという間に品切れに!

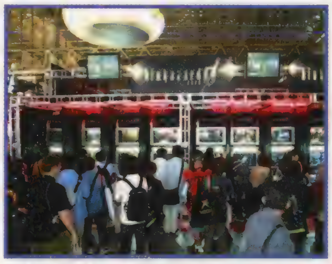
出展タイトル

●ゲームキューブ
- biohazard 0
- ロックマン エグゼ トランスミッション

●ゲームボーイアドバンス
- 逆転裁判 2
- ロックマン エグゼ3
- ロックマン エグゼ3

Check 1 biohazard 0

ブース最大の面積をかけて、GCでしか遊べない「バイオ」最新作を展示。18台という豊富な試遊台でも長い待ち時間になっていたのだ。試遊台では今回紹介している、昆虫型B.O.W.が登場する新バージョンが体験できた。すべての台を黒い幕で仕切り、ヘッドホンを装着して恐怖体験を盛り上げていた。


↑会場の通路から一番見えやすい位置にズラッと並べられた試遊台。この人だかりを見よ！


↑特別DVD(中身はニンテンドーブック秋と同じもの)は『バイオ0』をプレイした人に配られた


↑いかにも「バイオ」らしい演出その1。試遊台を1つ1つ黒い幕で仕切って1人の世界を作っている


↑「バイオ」な演出その2。プレイヤーはヘッドホンを付けることで、音の恐怖も体験できたのだ

会場突撃インタビュー

『bio 0』プロデューサー　第三開発部長 三並達也さん



『biohazard 0』は、今回の出展のメインタイトルのひとつにしてるんで、気合い入れて外側に向けて…セガブースに向けてバーンと出展してるんですけれども（笑）。3日間通して、ずーっと（ユーザーに）ついてもらってたんで安心しました。任天堂さんが作られたDVDも、任天堂さんと協力して配ろうということで、配布させていただいたんですけど、「いらない」とは言われずに（笑）もらって帰っていただいたんで、すごく嬉しいです。ゲームの方は、今スタッフはヘトヘトですけれど、出来上がりがいいんで、みんなモチベーション高いです。もうすぐロムアップ（完成）しますよ。

Check 2 逆転裁判 2

もうすぐ発売のこの作品、携帯機ながら周りにあったCGバリバリのゲームに全然引けをとっていなかった（むしろ異質な雰囲気で圧倒してたような）。


↑不況のADVに独特なシステムで再び新風を起こす!


←GBAながら、高い年齢層のプレイする姿が目立った

PICK UP! プレイレビュー　biohazard 0　ゲームキューブ 11月下旬発売予定

こんな場所で鳥肌を立たせないでくれ～（泣）

やってくれました！ 予約キャンペーンで配布していたものと同じ内容だろうとタカをくくっていたら、なんとその先へ進めるバージョンが体験できました。パートナーザッピングで、主人公を入れ替えつつ体験する、ゲームシステムに興奮。本作で初めて明かされる秘密のストーリーもあるようなので、ぜひとも『biohazard』をやってからプレイをオススメいします。でも気の弱い人はプレイしちゃダメ！（ケイ大佐）

PICK UP! プレイレビュー　逆転裁判 2　GBアドバンス 10月18日発売

あんまり仕事でやりたくないんですけど（笑）

だって、発売されたときに新鮮な気分で遊べないじゃないですか(笑)。ADVってシナリオ命なジャンルだから、本当は1画面も見たくない気分なんですけど、まあ仕方がないですね。前作が好きだった人は絶対買って損はしません。前作ですでに完成されたゲームだったから、続編はイマイチなんじゃ？なんて思っているアナタ、大丈夫です。もっとブッ飛んでますって。詳しくはプレイして確かめてね。(ネタをばらしたくない、かややん)

【ハミダシTGS】カプコンの本ブースでは、大人を意識したタイトルが多かったため、訪れていた年齢層も高めだった。低年齢向けのタイトルはキッズコーナーに分けて出展していたのだ

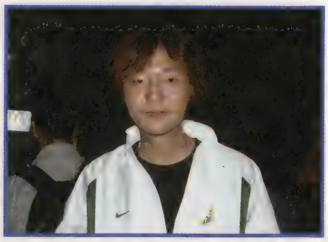
Check 3 『ロックマン エグゼ3』&『ロックマン エグゼ トランスミッション』

カプコンの大ヒットシリーズ『ロックマン』は、キッズブースで大々的に出展。初めてプレイできるバージョンが登場したGBA『ロックマン エグゼ3』に加え、前号で初公開されたGC『ロックマン エグゼ トランスミッション』もいち早くプレイできる状態になっていたのが驚きだ。場所はキッズコーナーながら、中高生や20歳代と思われる人も注目していたぞ。


↑GCとGBAで登場する『ロックマン』の新作にたくさんの人が注目していたのだ


↑キッズコーナーでは『エグゼ2』のタイムアタック大会など、様々なイベントも開かれた


↑カプコンの社長で、ゲームショウの主催CESAの会長でもある辻本憲三さんです


↑『ストII』シリーズなどを担当する第一開発部長の船水紀孝さん。キューブでの開発は…

PICK UP! プレイレビュー　ロックマン エグゼ3

GBアドバンス 12月6日予定

新しいコミュニケーションが始まる！

早いもので『エグゼ』ももう3作目なんですねー。GBAの発売とほぼ同時期に1作目が発売されたから、半年に1本のペースで出している計算になりますよね。スゴイです。で、3作目の今回はアニメ化の効果もあるのか、ものすごい注目度！ …肝心のゲーム内容のほうは、もうファンの期待を裏切らない安定した出来を保持しています。新しいスタイルやチップで、また友達との通信が熱くなるんじゃないかな？（かややん）


←『エグゼ』のコスプレさん発見！お手製のヘルメットからタイツ？から、ひっじょーによく出来てます！


←久々に任天堂据え置き機に登場する完全新作のロックマン！ 思わず「おかえり！」と言ってしまいそう


↑『エグゼ』のイベントはこの大観衆！ みんな、ゲームの新しい情報に聞き入っていたのだ

PICK UP! プレイレビュー　ロックマン エグゼ トランスミッション

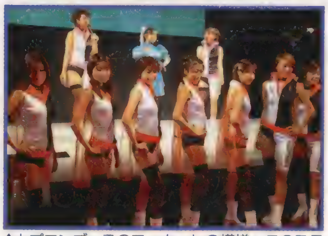
GBアドバンス 2003年春予定

初めてゲームに接する人も楽しめそうなACT優良作

FCやSFCで発売されていた『ロックマン』は、油断しているとすぐ倒されてしまうようなハードなアクションゲームだったんだけど、この『トランスミッション』は比較的アクションが苦手な人にも楽しめる作りになっている様子。迷路状になっているマップでアイテムやチップを探すような頭を使う要素も盛り込まれているのだ。でも、ボス戦などは往年の『ロックマン』のような大迫力&歯ごたえがあるぞ！（かややん）

Check 4 新作『スパイダーマン』も発表！

実際に遊ぶことができたゲームの他に、ステージでは今後発売される予定のタイトルが新たに2本発表された。『スパイダーマン』はすでにアメリカでも発売されていて大ヒットを誇るゲーム。次号では紹介できると思うぞ。それから『ghost』は硬派なFPSタイプのゲームらしい。機種はまだ未定らしいが…。


↑カプコンブースのフィナーレの模様。このステージで、新作タイトルのビデオ映像が!!

会場突撃インタビュー　『ghost』プロデューサー 第六開発部長 中里英一郎さん



ブリザードっていう、いいものを作っているアメリカのメーカーとの共同プロジェクトなので、中身はかなり期待できると思いますよ。キャラクターもかなり魅力的にできていると思うんで、これからもどんどん磨きをかけていきたいです。今のところ、発売予定のハードは未定なんですが、いろいろなハードで開発を進めていて、どれにしようかなと思っているところなんですけれども、ゲームキューブユーザーのみなさんも、期待していただいて…、期待「大」で待っていてください！と言っても、まだまだこれからなんで、1年から1年半ぐらい先の話なんですが（笑）。

今回のゲームショウはすごく盛況だし、新しい波っていうものを感じますね。オンラインの波もあるし、僕たちは『ghost』以外にも、『Catan（カタン）』を出展してますし、そういったアナログゲームとか、いわゆる「王道」以外のものも盛り上がってきてるかなっていう気がします。

Check 5 NTTブースにも出現！

iモードやiアプリなどの携帯電話コンテンツを展示していたNTTドコモのステージに、カプコンの浦沢賀奈さんが登場。カプコンの携帯コンテンツ『魔界村』を紹介するステージが行われていたのだ。携帯電話なのに、かなりこだわったアプリはもうすぐ稼働予定だ。





Check 6 岡本さんとカタン対戦

今回のゲームショウでは、ボードゲームを体験できるスペースが設けられていた。カプコンも自社の「カタン」を自由に遊べるように出展していたぞ。21日の午後には、なんと岡本吉起さんが登場。一般の人たちとカタンで対戦していたのだ。


↑やさしく学べるカタン講座？もこんな感じで行われていたぞ


←中央で手を伸ばしているのが岡本さん。いつでも真剣勝負でした

イベントラッシュのスタジアム型ブースで元気NO.1

セガ



➡「スタジアム」を模して作られた、ドーム状のスタジアム。この裏手にプレイアブルゲームがズラリと並んでいるのだ

毎回力の入ったブース、ステージイベントで話題を呼ぶセガ。今回は「スタジアム」をテーマにした巨大なブースが出現。セガファンだけでなく、多くの来場者を集め、またセガのクリエイター陣もおなじみの顔ぶれが勢ぞろいしていたのだ。任天堂ハードでは5タイトルが遊べたほか、イベントで初お披露目となったタイトルもあったぞ。



⬅白と青のラインがまぶしいコンパニオンさん。セガ、そしてソニックの共通カラーだね

出展タイトル（未発表のみ）

●ゲームキューブ
- スーパーモンキーボール2
- エターナルアルカディア レジェンド
- ソニックメガコレクション

●ゲームボーイアドバンス
- セガラリー
- ソニックアドバンス2

Check 1 スタジアムへようこそ!

最初のみどころは、何と言ってもスタジアムを模した斬新なブースの作り。ステージに向かって2階建ての客席がぐるりと回りこみ、たくさんのライトがステージを照らし出す。またイベント時にはセガのミニフラッグが配られ、観客はそれを振ってステージと一体になって楽しめたのだ。



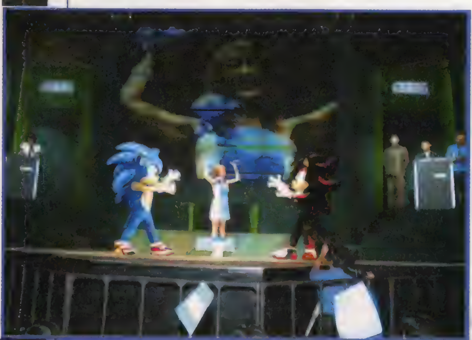
⬅イベント時には毎回こんなにたくさんの人が詰めかけ、2階席までいっぱい。ブース内は熱気ムンムン



⬅「いまゲームって、セールス的に頭打ち感がありますけど、まだまだパワーを感じますよね」とショウの印象を語っていた名越さん



⬆ソニックチームの中さんは連日ステージに登場。ソニック2作品のアピールに加えて…!?





⬆『エターナルアルカディア レジェンド』などを出展していた大場さんは「クリスマスシーズンの発売を目指してがんばっています」とのこと

⬅ソニックはステージでも大暴れ。なんと側転したのを見たという目撃情報も!!

Check 2 謎が深まる!? PSOカードバトル

ソニックチームのステージでは、ソニック2タイトルの紹介に加え、『PSO』で驚きの発表が。まず、オンラインを通じてGBAにゲームをダウンロードする「ジョイキャリー」システムで名作『ナイツ』が配信されること。もうひとつが、『PSOカードバトル』のGC発売決定だ。公開された映像をちょっとだけお見せしよう。



⬆『PSO』に登場したエネミーが登場



⬆全世界対応のオンラインRPGで、『PSO』とロビーを共有するということが判明



⬆発売は2003年!? 映像は公開されたものの。謎はさらに深まった。今後の情報に期待しよう

Check 3 水島野球コミックのキャラがGCに!!

ステージで流された映像でのみ発表されたのが、このGC版『決定版！ ニッポンプロ野球 水島野球オールスターズVSプロ野球（仮称）』。流された映像では、トゥーンシェイドでアニメ調に描かれたキャラと、実写ばりのリアルなプロ野球選手が夢の競演を果たしている。そして、悪球打ちの岩鬼がストライクを空振りするシーンに、歓声を挙げたファンもいたのだ。3〜40代のお父さん世代なら、昔一度は読んだことがある水島新司の野球コミック。このゲームでは、好きなキャラを自由に実在のチームに所属させられるとのこと。まさかこんな形で再会するとは…！ 好きな人にはとてもとても待ちどおしくてたまらないタイトルになりそう。

※ちなみに今号の「せがたま」（p144〜）で開発元のウワエンターテイメントへのインタビューを行っているので、そちらもチェックしてね。

 【ハミダシTGS】ニンドリ取材班が大場さんとお話している最中、ファンがサインを求めにくる姿が。『サクラ大戦』『エターナルアルカディア』など熱心なファンが多いのがオーバーワークスの特徴？

Check 4 GCとGBAで新旧ソニックが揃い踏み!!

12月19日に同時発売されるGCとGBAのソニック2タイトルは、とくに子供たちを中心に大盛況。プレイするともらえるソニックエアーマスコット(腕に抱きつく人形)も人気で、行列が耐えない様子だったのだ。ソニックは任天堂ハードにやってきて、より多くの人に愛されるようになったキャラ。年末は去年を上回る盛り上がりに期待できそうだ。


⬆ソニック自身がプレイしているところをパチリ


⬆『メガコレクション』は子供たちには新鮮


⬆ソニック史上最速スピードの『アドバンス2』

PICK UP! プレイレビュー ソニック メガコレクション

ゲームキューブ 12月19日発売

ソニックを知らない人にも

内容はメガドライブそのままなので画面的に寂しいかなぁと思いきや、めまぐるしいアクションの連続は圧巻。こんなにパワフルなゲームだったとは、逆にメガドライブの底力に感心。新たな発見もあるし、知らない人にもオススメ(高島)

PICK UP! プレイレビュー ソニックアドバンス2

GBアドバンス 12月19日発売

2D史上最速はダテじゃない

会場では当然、新キャラのクリームでプレイ。チャオを使った攻撃方法などは、わかりやすく、見た目にも可愛いので女のコにも受け入れられそう。GBAの液晶がスピード感に追いつけるのか心配だったけど、プレイした限りでは快適に遊ぶことができた(高島)

Check 5 満を持してお披露目!!『EAレジェンド』

ドリームキャスト版から、新要素がふんだんに盛り込まれた『エターナルアルカディア レジェンド』。会場ではプロデューサーの小玉理恵子さんにもお会いできたのだ。「プレイしてくれた人は女性が多いですね」とのコメントでした。


⬆試遊台によって遊べるシーンが違っていたのだ


⬆プレゼントのうちわを手にした小玉さん

PICK UP! プレイレビュー エターナルアルカディア レジェンド

ゲームキューブ 11月28日発売

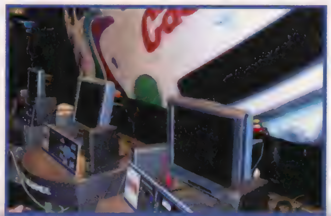
「風」を感じる空の高度感が新鮮

まずスクランブルバトルで、新キャラの「死神のピアストル」と対決。コマンド選択式のバトルだけど、視点など演出が多彩で、ギャラリーも楽しめそうな感じ。ほかにも空の「風」を感じさせる演出が随所にあったり…年末のGCトレンドは「風」?(高島)

Check 6 携帯機の枠を超えたセガラリー

GBAの『セガラリー』は、小型液晶ディスプレイでプレイできる環境で出展。プレイしてみるまでは、どこまで再現されているか半信半疑だったけれど、実際にプレイしてみて納得のクオリティ。リプレイまであるから驚き。


⬆セガの高い技術力を感じる『セガラリー』


⬆こんな感じで快適にプレイできたのだ

Check 7 アイアイもすっかりおなじみの顔に

『スーパーモンキーボール2』は8台と、セガのGCソフトでは、いちばん多い台数を出展。気軽に遊べるパーティーゲームが人気だったようだ。また、アイアイの着ぐるみもセガブースに登場し、ソニックに並ぶ人気を誇っていたぞ。


⬅『スーパーモンキーボール2』には幅広い層のユーザーが並んでいた


⬅プレイするともらえるアイアイのミニタオル

Check 8 グランドフィナーレ!

これからのセガのラインナップを紹介するステージでは、チアリーダーさんたちの躍動感あふれるアクションが、ラインナップを華やかに演出。会場のファンたちもミニフラッグを振り一体となって盛り上がっていたのだ。


➡スタジアムの雰囲気を盛り上げる元気いっぱいのステージにみんな熱狂!


⬅イベントのラストには「ゲームジャム3で会いましょう!!」とのうれしいメッセージが!!

【ハミダシTGS】ゲームジャムとは、セガが単独で行っているイベントのこと。つまりスペースワールドのセガ版なのです。ちなみに前回は今年春に有楽町の国際フォーラムで開催されました

6年ぶり任天堂ハード復帰で注目度NO.1!

スクウェア



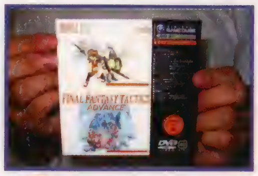
➡スクリーン前は宇多田ヒカルが歌うPS2『キングダムハーツ』のテーマが流れると観客が倍増する現象も

スクウェアは6年ぶりになる任天堂ハード向けソフト2タイトルを初お披露目!! 体験コーナーでは計38台のハード&ソフトが用意され、また、ブース前面の超巨大スクリーンでもその魅力を伝える映像が流されていた。

また、ユーザーズデイには『FFT-A』を体験すると、『FFT-A』、『FFクリスタルクロニクル』ほかの情報が入ったDVDがプレゼントされた。このDVD、じつは「ニンテンドーブック2002秋」の付録DVDと同じもので、パッケージがスクウェア仕様になっていたのだ。



➡会場で1、2を争う巨大スクリーンだったのだ



⬅これがスクウェア仕様のパッケージ。くわしい内容はP6を見てね



⬅『FFT-A』体験コーナーは常に長蛇の列が…

出展タイトル

●ゲームボーイアドバンス
- ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス
- チョコボランド

Check 1 『FFT-A』はクローズドコーナーで体験

注目の『FFT-A』は、ブースの内部の特設コーナーでプレイアブル出展。15分ごとの完全入れ替え制で、入場するには並ぶ必要があったけど、中では異世界イヴァリースの雰囲気を感じながら、座って落ち着いてプレイすることができたのだ。ヘッドフォンで音が聞けたのもうれしい気配りでした。



⬆『FFT-A』は異世界に行った少年少女の物語



⬆入場時にはこのトビラから異世界へ…



⬆20人ほどが落ち着いてプレイできる空間



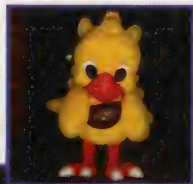
⬆BGMも聞けるのでじっくり遊べたのだ

Check 2 体験コーナーもかわいい『チョコボランド』

『チョコボランド』は、自然の中のバンガローを連想させる、かわいい家が体験コーナー。入り口でGBAとソフトを借りて、家の中でくつろぎながらプレイできたのだ。チョコボのイメージからか、ここには親子連れや女性も多く訪れ、会場のなかでも一風変わった、なごやかな雰囲気の空間でした。



⬆こちらも座ってゆっくりプレイすることができたので、休憩を兼ねてプレイする姿も



⬅チョコボ本人（？）もブースに登場。記念撮影する人が続々



➡通路から家（通称チョコボハウス？）の中の様子がこんな風に見える

Pick up! プレイレビュー ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス

GBアドバンス 今冬発売

派手な新システムを発見

プレイできたのは、TGS用の特別バージョン。「始まりの街シリル」にあるパブで好きなクエストを受け、短めのバトルを行うといった流れをプレイできた。バトル最大の特徴であるジャッジメントシステムは確認できなかったが、1人の敵ユニットを複数の味方ユニットで一斉に攻撃し、大ダメージを与える新たなコマンドを発見。固い敵ユニットを、自軍のユニットの多い場所に誘いコンボを叩き込む、といった新たな戦略も…。ああ、早く製品版がやりたい!!(岡ちゃんねる)

Pick up! プレイレビュー チョコボランド

GBアドバンス 12月発売予定

もっとじっくり遊びたかったソフト

事前情報をまったく得ずにプレイ開始。最初は独特なルールに戸惑うところもあったが、魔石の使い方などのルールを把握していくうちに、このゲームの面白さが徐々に分かってきた。最初のステージを約30分でクリアし「さて、もう1ステージ」と思ったら、ゲームショウのROMは最初のステージをクリアした時点で終了らしい。もう少しじっくり遊びたかったというのが率直な感想だ。(本ちゃん)

 【ハミダシTGS】中植せんせは、巨大なスクリーンの映像に『FFクリスタルクロニクル』が出ないかと、30分くらいズ〜っと待っていたんだとか。でも残念ながら映像出展も無かったのでした

フロム・ソフトウェア



出展タイトル

●ゲームキューブ
RUNE Ⅱ

フロム・ソフトウェアでは、前評判も高い『RUNE Ⅱ』が早くもプレイアブル版として出展。また他機種では、ゲーム中の自キャラの動きを体感できるライドマシンも人気。つねに1時間待ち以上の行列ができていたのだ。



↑カードアクションRPG『RUNE Ⅱ』は、前作のシステムをさらに洗練したものになった



↑ブース前の大型モニターでは『RUNE Ⅱ』の気になるムービー映像が。この女のコが…？



↑ステージイベントの司会を務めたのは、バラエティ番組等でおなじみの高尾晶子さん

Check ! RUNE Ⅱ

ブースのほぼ中央に配置された『RUNE Ⅱ』の試遊台は10台で、ショウ用にステージが限られた特別バージョン。そのうち2台は、2P対戦も楽しめるようになっていたぞ。また、会場でプレイした人には、フロム・ソフトウェアロゴ入りのハンディファンがプレゼントされていたのだ。



↑ゲームに使われるカードが飾られている



↑右が『RUNE Ⅱ』プロデューサーの谷口さん



↑前作のユーザーも多く訪れていたようだ

PICK UP! プレイレビュー RUNE Ⅱ

ゲームキューブ 今春発売予定

移動フィールドから戦闘の切り替えがなくなって、これほどゲーム性が変わるとは!! というのが、前作をプレイした者としての第一印象。これは、プレイして初めて実感できる違いだと思う。フィールド上をクリーチャーがノシノシと歩きまわるのが見えて、その場で戦う。これが、リアルタイムのライブ感と適度な緊張感を生み、「冒険しているんだ！」という気にさせてくれるのだ。見かけだけではわからない新しさは、ぜひ体験してほしい。

（高島）

トミー



出展タイトル

●ゲームボーイアドバンス
サイバードライブゾイド
ゾイドサーガⅡ
リトルバスターQ

トミーブースでは、新作『サイバードライブゾイド』の制作発表会がおこなわれた。ソフトに同梱される赤外線アダプターを使って実際のゾイドを動かすという画期的なシステムで、業界内部でも非常に注目度が高かった。

Check 1 サイバードライブゾイド

この発表会で、GBAに接続して指示を出す「赤外線アダプター」と、実際に動かすゾイドが初お目見え。ゾイドは単に動かせるだけでなく、HPなどパラメータの設定があり、後ろ足の付け根にあるウィークポインドを攻撃しあうことでバトルができる。このゾイド自体はソフトとは別売りとなるが、ソフトと連動させるとゲーム中のパラメータの反映や特殊な動きが可能だという。



↑腰を曲げての左右移動、BB弾発射など、かなり複雑な動きも可能。写真のものを含めて2タイプあり

Check 2 次世代ゾイド試作機

この『サイバードライブゾイド』発表会の席で、さらに驚くべき発表が！ 直接この作品とは関係ないが、新世代ゾイドの試作品が急遽公開されたのだ。この試作ゾイドはアイアンコングを下敷きにしたもので、リアルな腕の動きや感情表現など、ロボットというより「生体」らしさが強調されている。現在はパソコンで制御されており、ゲーム機との関係も未定だが、もしこれが実用レベルにまで達したら…。本当に楽しみだ！



↑急遽公開された試作アイアンコング。目や口の光り、鳴き声などで生物らしさを表現できる

会場突撃インタビュー



任天堂　広報室長　豊田さん

今日は『サイバードライブゾイド』を応援にきたんです。GBアドバンスに赤外線アダプターをつないでロボットを操縦できるなんて、僕らの年代で言うと「鉄人28号」のようなものでしょう（笑）。このような商品がどんどん出て、GBアドバンスがゲームだけでなく、遊びの世界をどんどん広げてくれればと思っているんです。今回の赤外線アダプターは、任天堂から発売する予定はありませんが、開発に関しては任天堂の子会社のNDキューブが協力していますので、みなさんにもぜひ新しい世界を体験してほしいですね。

ナムコ



出展タイトル

- **ゲームキューブ**
  ミスタードリラー ドリルランド
- **ゲームボーイアドバンス**
  テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2
  クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル
  ことばのパズル もじぴったん アドバンス
  宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者

ナムコブースは『太鼓の達人』をイメージした和風の雰囲気。ずらっと並んだ提灯がいい味出してます。任天堂ハードはGC1タイトル、GBA4タイトルが出展され、すべてプレイ可能だった。さて、その出来映えは？

Check 1 ミスタードリラー ドリルランド

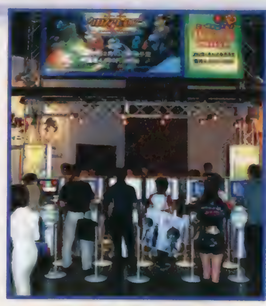
ナムコ初のGCタイトル。テーマパーク『ドリルランド』を舞台に、さまざまな趣向を凝らしたアトラクション（ステージ）が用意されていた。いくつかのアトラクションがプレイできたが、とにかく演出のハデなこと！当然GBAより画面が大きいので、微妙な操作もずっとやりやすい。また気になるGBA版とのリンクだが、ステージでのゲーム紹介で「バクテリアを使った音遊びができる」との発言がポロっと。GBAユーザーも要注目だ！



↑ハデな演出に、ギャラリーも思わず注目

Check 2 GBAタイトル一挙4本！

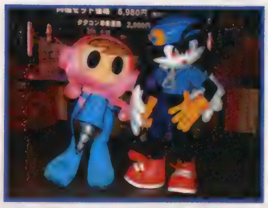
GBAの4タイトルも、すべてプレイできる形で出展。ハデなイベントなどは特になかったが、『まず触ってもらう』姿勢が前面に出ていた。以下のプレイレビューでは、業務用や前作がなく、ゲーム内容が見えにくい『クロノアヒーローズ』と『チョコベーダー』を取り上げてみよう。



➡ナムコブースのGBAコーナー。全部で12台の試遊台が設置されていた



↑ナムコタイトルを熱心にプレイするマッスル

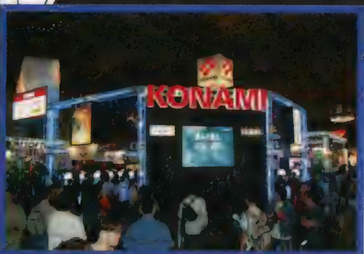


➡クロノアとホリ・スラムのきぐるみ2ショット

PICK UP! プレイレビュー 『チョコベーダー』&『クロノアヒーローズ』

『クロノアヒーローズ』は見下ろし型画面でのアクションRPG。通常攻撃とタメ攻撃があり、ゲージを溜めれば必殺技が使える。ゲームショウのロムではクロノアとガンツが使用可能で、クロノアが近距離向け、ガンツが遠距離向けといった感じ。状況によってキャラを使い分ける必要がありそうだ。『チョコベーダー』は見た目はオーソドックスなRPGだが、戦闘が個性的。タイミングよくボタンを押すことでクリティカル攻撃になるなど、アクション要素が加えられている。（マッスル）

コナミグループ



コナミだけでもさまざまなタイトルが発表されているのに、グループ傘下のタカラ、ハドソンがこれまたGC、GBAの強力タイトルをたくさん出展していたのだ。『チョロQ！』『桃電11』は特に注目しておいたほうがいいかもよ。

コナミ出展タイトル（未発表のみ）

- **ゲームボーイアドバンス**
  コロッケ! ユメノバンカーサバイバル!
  わがまま☆フェアリーミルモでポン!
  ミニモニ。おねがい☆お星さま
  Jリーグ ウイニングイレブン アドバンス 2002
  魂斗羅ハードスピリッツ
  K-1 ポケットグランプリ 2
  SILENT SCOPE
  ビーストシューター
  実況ワールドサッカーポケット2
  ムゲンボーグ
  スパイロアドバンス
  フロッガー 魔法の国の大冒険
  戦国革命外伝
  GROOVE ADVENTRE RAVE ～光と闇の大決戦2～
  パワプロクンポケット5
- **ゲームキューブ**
  ディズニースポーツ:アメリカンフットボール
  ディズニースポーツ:バスケットボール
  マッスルちゃんぴよん 筋肉島の決戦

タカラ出展タイトル（未発表のみ）

- **ゲームボーイアドバンス**
  チョロQ アドバンス2
  犬夜叉
- **ゲームキューブ**
  チョロQ！
  ベイブレード

ハドソン出展タイトル（未発表のみ）

- **ゲームボーイアドバンス**
  ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン
- **ゲームキューブ**
  桃太郎電鉄11



⬅コナミ大阪の副社長、長江勝也さん。『パワプロ』に続く新作は？

Check 1 コナミブース

ショウの中でもダントツに出展タイトルの多かったコナミ。注目だったのはGBA完全オリジナル作品の『戦国革命外伝』。名前の通り、戦国の雰囲気を持ったゲームで、見た感じはRPGっぽかったけど…。発売が楽しみなタイトルだ。



⬅キャラクターは、ぱっと見コミカル風でした

Check 2 タカラブース

GC『チョロQ！』『ベイブレード』を精力的に展開。『チョロQ』は、実物大のチョロQを、ベッドの下や廊下など、リアルな空間で走り回すことができる新タイプのゲーム。『ベイブレード』も立体のベイで熱いバトルが楽しめたぞ。



⬅GBA版の『犬夜叉』も出展。豊富なタイトルが心強い！

Check 3 ハドソンブース

GC『ボンバーマンジェッターズ』『桃太郎電鉄11』が目玉。『桃鉄11』はステージに、さくまあきらさんと浅草キッドさんが登場してのトーク大会も行われたのだ。



↑さくまさんはすでに次の『桃鉄』を制作中とか!?



⬇大きなラッピングバスを置いて『桃鉄』をアピール！

 【ハミダシTGS】編集長サオヘンが一番オススメのコンパニオンはナムコブース！ 威勢のいいハッピ姿に見惚れていたとかいないとか…

まだまだあります！ 話題のソフトたち！

Check 1 アトラス

GBA『デビルチルドレン光の書』『～闇の書』をプレイアブル出展。キッズコーナーでも大きなジャックフロストのバルーンを浮かべて、精力的に新しい『デビチル』をアピールしていたぞ。



⬆『デビチル』といえばこのキャラ。キッズコーナーでもかなり目立つくらい大きかった！


➡キッズコーナーのイベントステージでも大人気だったのだ


⬅キッズコーナーでは、靴を脱いで入る部屋での体験プレイ。ちゃぶ台も用意してあったぞ



⬆一般コーナーのブースはいたってシックな作り。『デビチル』他のタイトルが置いてあった


⬅「ファンタシースターオンライン」のコスプレさんたちがこんなに集まっていたぞ！


⬅アイドス『わいわいゴルフ』はタイトーブース内に。比較的高い年齢の人たちが、この本格ゴルフゲームを熱心にプレイしていたのだ



⬆Xboxブースはこんな感じ。ネット対応をアピールしていた


➡東京ゲームショウで長年マスコットを務めているキャラです

TOKYO GAME SHOW 2002

NAKAMURA

ゲームキューブ、着々とやっておりますんで（笑）


⬆『かまいたちの夜』の次がなかなか見えないチュンソフト・中村光一さん。この言葉を信じて、いい作品期待してますよ！　GBAでもよろしく！


➡こちらは韓国ゲーム産業開発院にいたコンパニオンさん。日本のゲームも負けてられないぞ！

Check 2 バンダイ

GC『ワンピース』『キン肉マンII世』の試遊台はいつも人だかりができていて、その注目度を伺うことができた。どちらも多人数での対戦が熱いゲーム、会場でもたくさんの人たちが熱いプレイを繰り広げていたのだ。先日明らかになった『シャーマンキング』『ガンダム』などはなかったものの、この2本だけでもかなり盛り上がっていたぞ。


➡おなじみのキャラクターたちが、もうすぐゲームキューブにやってきます


➡バンダイのコンパニオンさんは、ゲーム情報を記事にした新聞を配っていました

PICK UP! プレイレビュー　キン肉マンII世

ゲームキューブ 10月26日予定

ボタンをがちゃがちゃ押してるだけで気持ちいい！

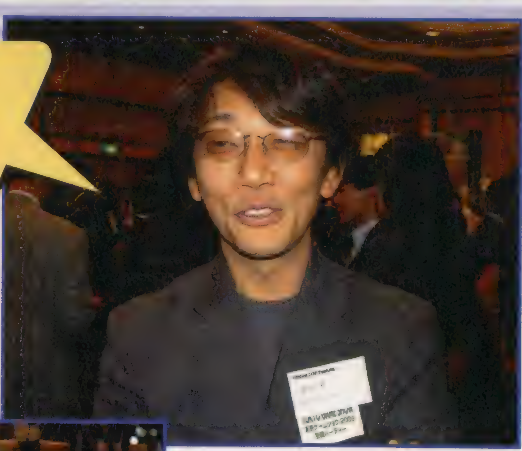
N64の名作『バーチャルプロレス2』の開発陣が参加しているだけあって、プロレスゲームとして、気持ちいいスムーズな操作感がいい感じです。グラフィックもトゥーンシェーディングがとても滑らかで、打撃技や投げ技のモーションもかなり美しい。難しい操作を覚えなくても、ボタンを適当に押すだけでいろんな技が出るから、初めてプレイする友達が集まっても、すぐにみんなで楽しめるんじゃないかな？（かややん）

JIN

『RUNE II』以外にも、新しいことをやってるので楽しみにしてほしいですね

↓見てこの行列！会場に入るには、この列で何時間も待たないといけないのだ！





←パーティー会場でお会いした、フロム・ソフトウェアの神直利さん。新しいって、新作ですか？

↓『ボンバーマンジェッターズ』の気ぐるみは、キッズコーナーの子供たちに大人気だった







↗➡『PSO Ep.1&2』のフィギュアとカプセル玩具はかなり精巧な出来栄え。特にカプセル玩具は200円でこの作り。制作は『FE』の玩具も好評だったユージンさんです

↓こういった触れあいが携帯機のいいところだよね





←ソニーブースで目を引いたのは、マリオのようにカベキックができるアクションゲーム(タイトル不明)。ま、お互い頑張りましょう

Check 3 テクモ

GBA『モンスターファームアドバンス2』の試遊台を8台設置しての出展。ステージでのイベントで公開される合い言葉をゲームで入力すると…、といった仕掛けも用意されていたぞ。また、会場ではこの夏開かれた「モンスター甲子園」の決勝大会も行われていたのだ。



←『モンスターファームアドバンス2』ブースの前でお姉さんと記念写真！

↓テクモのメインステージ横に設置されたブース。ゆっくりとゲームに触れる空間作りでした





↑前作で初めて登場したモンスター、アントランも会場を歩いていたのだ！



←テクモブースのステージでは、1日に何回か合い言葉を発表。その言葉をゲームで入力するといいことがある…なんてイベントをやっていたぞ

PICK UP! プレイレビュー モンスターファームアドバンス2

GBアドバンス 10月25日予定

さらに遊びやすくなった育成ゲームの定番！

前作から1年もたたないうちに新作が発売されるとは、『モンスターファームアドバンス2』への意気込みが伝わってきますね。今回から、バトルの最中に追い打ち(相手の攻撃を受け止めてくり出す反撃)が使えるようになって、遊び方の幅がさらに広がっています。モンスターを大事に大事に育てて大会に優勝した時の達成感は今作も健在。新モンスターも増えているので、ファンなら絶対納得の1本でしょう！(かややん)

Check 4 タイトー

自社のみならず、アクレイムジャパン、アイドス・インタラクティブなどのソフトもここで展示していたのだ。GC『ズーキューブ』は地味ながら、ついついハマってしまうパズルゲーム。





↑海外ゲームの雰囲気が溢れる『ズーキューブ』だけど、プレイするといい感じらしいぞ



➡ブース横ではダーツ大会も行われていた。高得点をマークした人には賞品が出るためか、かなりの行列ができていたぞ。また、アーケードでまもなく登場予定の『ポチッとにゃ～』(コンパイル開発の新作落ちものパズル)も出展されていた

 【ハミダシTGS】会場の外では、さまざまな場所で関係者を集めたミーティングなどが行われている。元任天堂アメリカのケン・ロブ(現マイクロソフト)氏も来日し、取材を受けていたとのこと

会場突撃インタビュー



『牧場物語』 ビクターインタラクティブ 和田康宏さん

『牧場物語 ワンダフルライフ』では、長い時間の流れのなかで、自分やレアなキャラも含めて周りの風景や人に大きな変化が起こっていくようになっているんです。そこが、すごく新鮮な気持ちで遊んでいただける要素になっているんじゃないかと思っています。それで、最後がどうなるのか？（笑） 自分がどんどん年をとっていきますので、これまでのゲームになかったような展開を迎えることになりますので、楽しみにしてほしいですね。



↑『でじこミュニケーション』を出展していたブロッコリーブースは、キャラのファンでごった返していたぞ



➡こちらは『エターナルアルカディア』のコスプレさん。DC版からのファンかな？ GC版はもうすぐ発売！

IMAMURA
隣の恐竜博も面白かったです



TUROKer
化石は男のロマンですよね（笑）

⬅会場に来ていた『スターフォックスADV』の任天堂・今村孝矢さんと、コミックを描いた編集部・中植茂久とのツーショット。今村さんは、「恐竜博は小さなお子さんから、おじいさんまですごく楽しんでるんですよ。ゲームショウにもそんな層の人たちが集まればいいなと思いましたね」とのこと

Check 5 ケムコ

GC『バットマンダークトゥモロー』『エッグマニア』の2本を精力的に展開。『エッグマニア』は全国大会の決勝が開かれ、ゲストに眞鍋かをりさんも顔を見せていたぞ。



↑『クレイジーチェイス』『バルダーダッシュ』、それに注目のGBA用MP3プレイヤーも見られた



⬅ケムコのお姉さんはおへそ&ショートパンツが刺激的。ミス・エッグマニアもいたぞ

PICK UP! プレイレビュー バットマンダークトゥモロー

ゲームキューブ 12月12日予定

単なるアクションじゃないんじゃない!?

4台の試遊台が設置され、なかなかの人気。ほんのお触り程度しか遊べなかったが、少し暗めの画面がいかにも『バットマン』という感じで雰囲気は上々。敵の視界がマップに表示されたり、しゃがみ歩きができるなど、単に敵を倒すだけでなく、隠密性を要求される場面もありそうだ。アイテムの種類がかなり多そうだったが、十字ボタンで簡単に切りかえられたのは便利。じっくり遊んでみたいタイトルだ。（イガリン）



↑物販コーナーでは、会場限定や先行販売のアイテムも数多くそろえられていた。写真はカプコンの『バイオハザード』Tシャツ



⬅今回のショウでは、定番の紙袋よりも、うちわを配るメーカーさんが多く目立っていたのだ。

ネタは豊富。新作タイトルも充実。でも…？

今回から年1回の開催になったゲームショウだが、ニンドリが各方面の関係者に話を聞いた限りでは、「魅力的なコンテンツに乏しいショウだった」という意見が多かった。任天堂ハード関係のラインナップは、以前より数が増えているし話題作も多い。他のハードにしても、オンラインゲームを立ち上げたりしてニュースには事欠かないはずだ。今回の総入場者数も、前年より4000人ほど多い13万4042人。それなのに、なぜこんな感想が多く聞かれるのだろうか？ 問題のひとつは、やはり一般の、ごく普通の人たちがこのイベントに来ていない、ということだろう。つまりゲームショウは、一部のゲームファンのためだけのイベントになっているのではないかと思うのだ。

ちょうど同じ期間に開催されていた「世界最大の恐竜博」は、普段恐竜に興味のない人も数多く来場し、述べ100万人を超える動員を記録した。また、世界最大のショウであるアメリカのE3は業界関係者だけが入場できるイベント。これはホリデーシーズン（年末商戦）に向けてのプレゼンテーションという側面があるためで、このイベントでアピールしないと売り上げに大きな打撃を受けることから、各社が相当な気合の入った出展をしているのだ（だから任天堂も『マリオ』『ゼルダ』をE3で公開するのだ）。

これからのゲームショウがより大きなイベントになることを目指すなら、恐竜博かE3、どちらかの道を選ばなければいけないと思う。E3にばかり面白い発表を持っていかれる状況は、日本人として悔しい！ 日本で作っているゲームは、やはり日本で開催されるショウで初公開してほしいと思う。その道に一番近いのがこのゲームショウなのだから、増々の発展を望みます！

【ハミダシTGS】コスプレイヤーが大勢集まっている屋外通路は、いつもすごい人だかり！ コスプレをしている人と、それを撮影する人の行列で、いつもごった返していたのだ

いよいよ来たぞ！ 発売カウントダウン!!

12月13日まであと69日！

ゼルダの伝説GC（仮） 登場キャラ大予想！

なかなか姿を見せないGC版『ゼルダの伝説』。どんなシステムになるのか、どんなストーリーになるのか、多くは未だ謎のままだ。そこで今回は、大胆にも登場キャラクターを予想してみた。前夜祭のつもりでお楽しみください！





ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ゼルダの伝説GC（仮）	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人（2人協力プレイ可能※）
発売日	12月13日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円		

※2人プレイの場合、GBAとGC-GBAケーブルが必要になります。











まずはここもチェック！ ゼルダの伝説 人気キャラクターランキング

下段にずらりと並んだ懐かしいキャラクターたち。これは、『時のオカリナ』と『ムジュラの仮面』の発売後に、本誌の前身である「64ドリーム」誌上で行った「ゼルダなんでもランキング・好きなキャラクター部門」の結果である。ひさしぶりに眺めてみると、意外なキャラクターもいるのではないだろうか？

前作『ムジュラの仮面』の舞台であるタルミナは、『時のオカリナ』の舞台であったハイラルのパラレルワールドという設定だった。だから名前は違うけど、姿がそっくりのキャラクターが数多く登場していた。また何人かは、その後GBA版『ふしぎの木の実』にも登場している（緑の文字のキャラ）。

このデータを基に、今度の『ゼルダ』に再登場するであろうキャラクターたちを予想してみたい。ハズレまくっても笑わないように！

時のオカリナ

ゲームの中盤以降、ほとんど出番がなかったにも関わらず、総合5位（女性キャラではナンバー1）にくいこんだサリアの人気がすごい！ 敵キャラにも多くの票が集まった。釣り堀のおっちゃんも意外な人気者だ



1	おとなリンク
2	シーク
3	こどもリンク
4	エポナ
5	サリア
6	マロン
7	ゼルダ姫
8	ガノンドロフ
9	ダルニア
10	ルト姫
11	釣り堀のおっちゃん
12	ツインローバ
13	ヴァルバジア
13	ダイゴロン
15	風車小屋の男
16	ファントムガノン
17	タロン
18	ニワトリ
19	ナビィ
19	スタルフォス
21	ナボール
22	インゴー
23	ケポラ・ゲボラ
24	ゴロン族
25	ガノン
26	ミド
27	ダークリンク
28	ボンゴ・ボンゴ
28	ピエール
30	キングゾーラ

「64ドリーム」99年4月号より。

当確のチンクルと本命のポストマン
大穴はミスター風車小屋グル・グルさん!



プレイ前に予想して盛り上がってみよう

最初に断っておくけど、いままで出会ったキャラクターたちが今度の『ゼルダ』に登場するという保証はどこにもない。『ゼルダの伝説』というタイトルであっても、ゼルダ姫やガノンが登場すると決まっているわけではないのだ。もしかすると、登場キャラクターはすべて新キャラとなるかもしれない。「なんだ、それじゃあ予想なんてしても意味ないじゃん」と思っているそこのキミ、そう言わずに無責任な予想で発売直前の空気を楽しもうではないか。プレイ中はもちろん、プレイ前の予想、プレイ後の語らいを含めて盛り上がれるのが『ゼルダ』の魅力なのだから!

チンクルの再登場は99%間違いなし!

で、さっそく予想してみたい。まず、ほぼ当確といえるのが**チンクル**だ。前号でお伝えしたとおり、今度の『ゼルダ』では、ゲームキューブにGBAをつなぐことでチンクルの助けを借りられるシステムが採用されている。いまわかっている範囲では、画面に登場するのはGBA側のみで、キューブ側のモニタにチンクルの姿を見ることはできない。とは言っても、チンクルと共に冒険できるのは間違いないし、ひょっとしたらキューブ側でも姿を見られるようになるかもしれない。



リンクを安全地帯に立たせたまま、離れた場所にバクダンをセットできる。冒険の心強い味方となってくれるぞ

下のランキングで証明されているとおり、チンクルはデビュー作から高い人気を得たキャラだ。けど、人気があるから再登場したワケではない。そのキャラがリンクの冒険に役立つこと、そのキャラに新しい遊びを発見できることが再登場の条件と言っていいだろう。そんな『ゼルダ』というゲームの性格を考えると、ストーリーを盛り上げるためだけに人気キャラが再登場する可能性は低い。がっかりする読者も多いと思うけど、**サリア**や**カーフェイ**の再登場はあり得ないだろう。

ひたすら海を泳ぐ男 その名もクロールマン

逆に、遊びの要素を持ったキャラなら、再登場が期待できると思う。たとえば**ポストマン**だ。マラソンマンとしてデビューした『時のオカリナ』では、ひたすらハイラル平原を走っていた。最初はなかなか気がつかなかったけど、やがてある時間になるとかならず同じ場所に現れるということに気がつく。彼は、このゲームが持つ「時間の流れ」を象徴しているキャラだったのだ。

同じように『ムジュラの仮面』では、3日間システムをユーザーに理解してもらうための象徴として、くる日もくる日もクロックタウンを走っていた。

ならば、今度もゲームシステムの象徴として、ひたすら走っているに違いない。いや、待てよ。今度の冒険の舞台は海だ。クロックタウンのような街や、ハイラル平原のようなだだっ広い場所はないかもしれない。と言うことは、…泳ぐのか! そうだ、海を泳いでいるんだ。その名もクロールマン! リンクが舟で沖へ出たとき、羅針盤の代わりとなって、次に進むべき方向をその見事な泳ぎっぷりで示してくれるのではないだろうか?

風と言えば風車! 風車と言えばあの男!

もう1人、ゲームシステムの象徴として再登場が期待できるキャラがいる。ミスター風車小屋**グル・グルさん**だ。今度の『ゼルダ』は、風が重要な要素となることは前号でお伝えしたとおり。風と言えば風車、風車と言えばグル・グルさん。ちょっと強引だろうか。ビミョーな人気の彼だけど(オカリナ・15位、ムジュラ・20位)、あのメロディがいまだに耳の奥で鳴り響いている人、多いんじゃない?



決まった時間に決まった場所で会えるというのが彼の特徴。ぜひキューブ版でも同じような役割で登場してほしい!



画面奥の風車からあのメロディが聞こえてくるのは気のせいでしょうか…。カカリコ村や、イカーナの墓下で覚えたあのメロディ…

ムジュラの仮面

2～4位を占めたのは、おとなのドラマを繰り広げたキャラクターたちだ。思い出しても泣ける…。エポナが前作から大きく順位を下げたのと対照的に、ポストマン(マラソンマン)はベスト30圏外から大躍進!

「64ドリーム」00年9月号より。



アンジュさんに続け！今こそ地味キャラにスポットを！

地味キャラこそが主役の座を射止める？

前作『ムジュラの仮面』の発売前にも、どんなキャラクターが再登場するか予想をしてみた。『時のオカリナ』には魅力的なサブキャラクターが多かったので、誰が再登場してもおかしくはなかった。けど、実際に発売された『ムジュラの仮面』をプレイしてみて驚いた。ゲームの裏主役といってもいいアンジュさんに抜擢されたのは、『時のオカリナ』のカカリコ村に住む地味なお姉さんだったのだ。コッコ姉さんなんていう、きちんとした名前すら設定されていない、とてもとても地味な女性だ（ちなみに99年の「なんでもランキング」では、わずか9ポイントしか獲得していない）。

このケースを考えると、新しい『ゼルダ』では『ムジュラの仮面』の地味キャラが主役級に抜擢されるかもしれない。ここでは、『ムジュラ』に登場した地味キャラと、『ムジュラ』で再登場を果たせなかった『オカリナ』の地味キャラを紹介したい。

『時のオカリナ』の地味キャラ

ハンサムなクスリ屋



『ゼルダ』っぽくない色男。こども時代の城下町か、おとな時代のカカリコ村にいる。どうして彼だけこんなにハンサムなの？

おかま大工の母ちゃん



べらんめえな亭主と、なよなよした息子たちをあたたかく見守る母ちゃん。顔もごついが体格もごつい。犬おばさんとは姉妹？

ミドとコキリ族



ミドは好きなキャラ26位というビミョーな位置につけたけど、他の面々は圏外だった。みんないい顔してるのに残念。下のイラストの右から2番めのコ、ファドって名前って知ってた？

ミスター・ヒゲ



こども時代の城下町では顔をはっきり見ることはできないが、おとな時代のカカリコ村ではこんなに近くでヒゲを見られる！

城下町の少女



こども時代の城下町にいたけど、おとな時代では姿が見えない。どこへ行ったの？

ひょっとして妹・アリルのモデルでは？



『ムジュラの仮面』の地味キャラ

前作で登場したほとんどのキャラは、『時のオカリナ』のキャラクターだ。アンジュさんのおばあさんはカカリコ村でクスリを売っていたし、ロマニー牧場のナデクロさんは夜のカカリコ村でしゃがんでいた男だ。クロックタウン銀行の兄ちゃんはCでお願いしていたし、グレートベイの漁師は的あて屋の主人だった。以下のキャラは『ムジュラ』でデビューした面々だ。彼らの再登場を願おうではないか！



©2000 Nintendo

■特別ふろく・アンジュさんミニポスター（切り取って机の前に貼るもよし、ひもを通してしおりに使うもよし）

オルゴールハウス親子



おっそろしい父親を敵だと思って、剣で斬ろうとしたり矢を撃とうとしたりしたっけなあ。あのときはホントにすみませんでした…

ローザ姉妹



カマロはぎりぎり30位にランクインしたけど、姉妹は残念ながら圏外だった。メロディと共に思い出すキャラの代表格だ

田舎ゴロン



新しい『ゼルダ』は海が舞台なので、山岳地帯に住むゴロン族の出番はないかも…。臨海学校に来たっていう設定はどうですか？

町長公邸の姉ちゃん



『時のオカリナ』のボムチュウお姉さんよりもだらしない仕事ぶりの彼女。ランキングでゲットしたポイントはわずか1！ 涙…

トトさん



ゴロンとは逆に、登場が期待できそうなゾーラ族。古くはファミコン時代から登場していたのだ。最近どう？ ヒレのしめり具合は

敵キャラだって気になる!

おなじみの敵キャラはどのように変わるか?

キャラと言えば、忘れてならないのが敵キャラクターたち。これまでのシリーズと同様に、おなじみの敵キャラと新しい敵キャラがバランスよく登場すると考えられる。E3バージョンや、これまでに公開された画面写真を見る限り、新しいキャラクターのほうが多そうだ。おなじみの敵キャラが、アニメタッチの絵でどのように表現されているのかも楽しみのひとつなので、彼らの再登場に期待したい。





E3バージョンでは、ボスを含めて数種類の新しい敵キャラを見ることができた。「ボスを作るのと同じくらいの力を注いでザコキャラを作っています」(手塚さん)という発言どおり、敵キャラのデザインや動きは魅力満点だ

オクタロック



海といえばタコ。タコといえばシリーズおなじみのこいつ。ほとんどの作品に登場しているので、再登場は間違いなし?

海賊



海賊たちが登場するのは間違いないけど、このお姉さまたちとは違うキャラだろう。けど、再登場してほしい。剣で戦いたい!

リーデッド



海の冒険と聞くと、どうしても幽霊船を思い浮かべてしまう。ただよう幽霊船でこいつに出会ったら…、うれし怖い!

ガロ



『ムジュラの仮面』でデビューした、かっちょいい部族。そう言えば、お面システムは引き継がれるのだろうか?

キャラがいきいきする理由

いつもいつも書いていることだけど、『ゼルダ』のおもしろさは丁寧に練り上げられたゲームシステムにある。極端な話、ストーリーがどんなにへぼくても、キャラクターの顔がただの丸や三角でも『ゼルダ』はおもしろいのだ、と冗談半分で人に言うこともある(さすがにこんな暴論を原稿に書いたことはない)。

これはもちろん本気ではない。おもしろさのキモがゲームシステムにあることは間違いないけど、こんなにも深く『ゼルダ』のおもしろさにハマる理由は他にも多くある。それは、3Dの箱庭に作られた奇妙な地形だったり、美しい自然の風景だったり、冒険を盛り上げる音楽だったり、クスッと笑ってしまうセリフまわしだったり、とにかくゲーム中のさまざまな要素によってコントローラを手放すことができないのだ。

以前に宮本さんは「ゼルダは総合芸術だ」と発言したことがある。アカデミックな意味での芸術ではなく、さまざまなアーティストたちが力を結集させて作り上げたものという意味だ。絵を描く人、シナリオを書く人、曲を作る人、プログラムを組む人、その他多くのスタッフの手によってゲームは作られている。そんなあたりまえの事実を、僕はE3の会場であらためて思い出していた。E3バージョンではゲームのキモの部分が隠されていたので、かえってシステム以外の部分に目がいく。なかでも目が奪われたのは、トゥーンレンダリングで描かれたキャラクターたちだった。リンクや妹のアリル、海賊の少女、敵の首領(?)など、メインキャラのデザインはとても魅力的だった。村人や敵のザコキャラにいたるまで、みんなとてもいきいきとしている。賛否両論あったコミカルタッチの絵は、キャラクターをよりいきいきと描くためにどうしても必要な選択だったのだと思う。

『オカリナ』のときよりも『ムジュラ』のときよりも、僕は新しい『ゼルダ』の登場キャラクターに期待している。おなじみのキャラや新しいキャラが、いきいきと動きまわる姿を想像することは本当に楽しい。新しい『ゼルダ』は、シリーズ史上、もっともキャラの魅力があふれる作品になりそうだ。ゲームシステムに負けないくらい!

(尾関)





STARFOX ADVENTURES

スターフォックスアドベンチャー™

攻略本(こうりゃくほん)より早(はや)く！

オープニングからケープビーチまで徹底攻略(てっていこうりゃく)

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スターフォックスアドベンチャー
発売元	任天堂
発売日	発売中
価　格	6800円
ジャンル	アクションADV
プレイ人数	1人用
メモリーカード	3ブロック

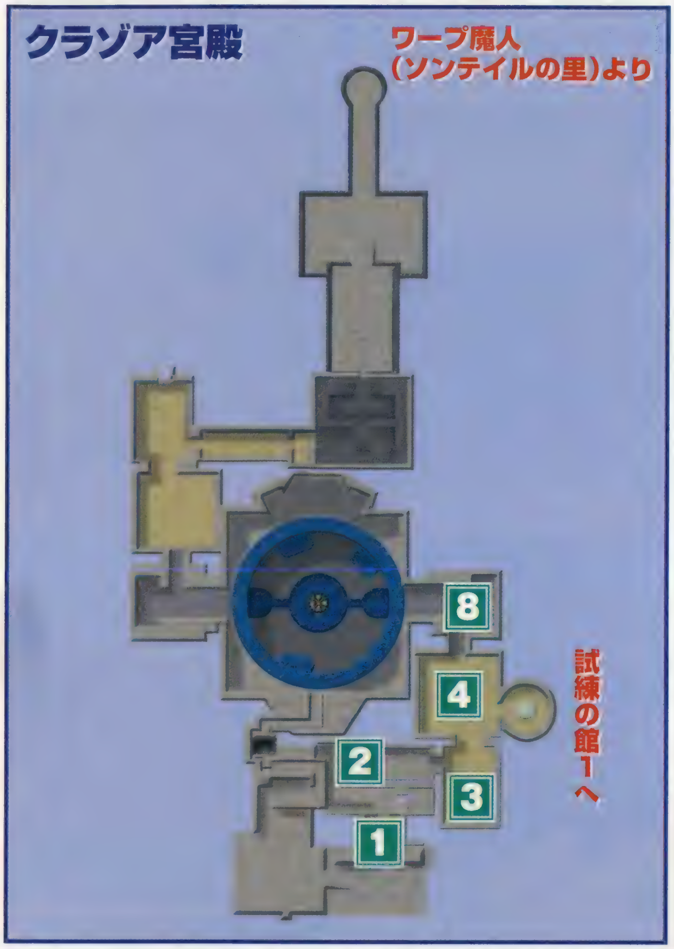
オープニングから中盤(ちゅうばん)のステージまでを、複雑(ふくざつ)な地形(ちけい)も一目(ひとめ)でわかる立体(りったい)マップを使(つか)って一挙攻略(いっきょこうりゃく)!!



謎解きはまだまだ序の口の
オープニングから最初の
ボスまでをマップ攻略!

序盤攻略編

クリスタルを操作してクラゾア宮殿を攻略





最初は、クリスタルを操作しての操作練習だ。注目アイコンの見方やアイテムの使い方などの基本操作や、燃料バレルを使った謎解きの基本などを練習することができる。クラゾア宮殿を攻略すれば、主人公交代だ。

練習ステージからクラゾア宮殿へ行き
クラゾアスピリットを開放

シューティングでは、砲台とスクリューを攻撃し、その後船首を破壊して船へ。乗り込んだらカゴの中の恐竜と話してから、船室内でクラゾア宮殿の鍵を取る。宮殿では燃料バレルで壁を壊して進むのだ。

1 バリケードを壁を壊して運ぶ

船で取った鍵を使い、スタート地点左奥の鍵を開けて燃料バレルを入手。燃料バレルを使ってコンテナでできたバリケードを壊そう。スロープを降りた先のカベもバレルで破壊。奥に進んだら、再び燃料バレルを使ってバリケードを破壊して進もう。



↑燃料バレルを運んで壁を壊すのはこのステージの基本

2 バレルを奥まで運ぶ

燃料バレルを爆発させせないように運んで壁を爆破する。



3 スイッチの上にバレルを置く

燃料バレルを持ってスイッチの上に乗り、スティックを入れずにA。

4 アソーカ族と話してワープへ

会話するとワープパッドのある扉が開く。パッドにのってA。

5 エネミーゲートを開ける

燃料バレルで敵を倒せば、閉じていたゲートを開くことができる。

6 スイッチを入れたらダッシュ!

時間をかけると閉まってしまう。ダメージ覚悟でダッシュしよう。

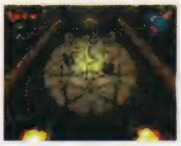
➡燃料バレルを運んで、スイッチの上に置く。炎は端まで届かないので、避けながら走ってもOK



7 試練をクリアしスピリット入手

スピリットの入ったつぼを見失わないように、しっかり観察しよう。

➡どのつぼにスピリットが入っているかを見失わないように、余計な操作せずにしっかり見張ろう



8 石像前でスピリットを開放

リフトに乗って上にあがり、右側の像の前のパッドに登れば…?

to be continued

アーウィンステージ(P56)を抜けソンテイルの里へ

ソンテイルの里に降り立ちアソーカ族の女王を開放せよ

依頼を受け、ソンテイルの里に降り立ったフォックス。その目前にスケール将軍配下のシャープクロウたちが現れる。敵を倒し、アソーカ女王を救い出すとトリッキー王子救助を頼まれる。目指すはアイスマウンテンだ。

アソーカ族の女王に会い、ワープ魔人で遠くにワープできるようにする

まずは、アソーカ女王に会おう。するとトリッキー王子を助けて欲しいと女王に頼まれる。王子が囚われているアイスマウンテンに向かうため、ワープ魔人を目覚めさせ、飛ばしてもらうのだ。

1 クリスタルスタッフを手に入れる

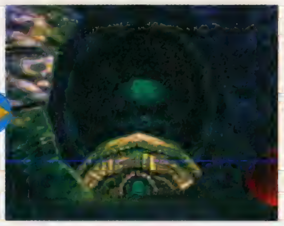
ソンテイルの里に降りたら、アーウィンを背にして右斜め方向に進み、これからのメイン武器となるクリスタルスタッフをゲットしよう。

2 宮殿前のシャープクローを退治する

クリスタルスタッフを手に入れたら、宮殿前に進む。すると4体のシャープクロウが出現するので、クリスタルスタッフで連打して倒してしまおう。すると、ヒートブラストの魔法の洞窟への扉が開くぞ。



➡敵を自動的にロックオンしたら、Aボタンを連打して連続攻撃!!



⬅全滅させるとヒートブラストの魔法を覚えられる洞窟の扉が開く

3 ヒートブラストの魔法をゲット

扉が開いたら洞窟に行き、中の石をAボタンでひっくり返すと、下の穴に入れるようになる。穴の奥の足場でAボタンを押すとヒートブラストの魔法を習得。Cスティックで魔法を選んで試し撃ちしてみよう。



➡石の側に行くと注目アイコンが出るので、そのまま押す



⬅帰りの扉の脇のターゲットスイッチを魔法で撃つと扉が開くのだ

4 ターゲットスイッチで扉を開け、女王と会う

魔法を入手したら女王の宮殿の前に移動。ここでヒートブラストを選び、宮殿上にあるターゲットスイッチを魔法で撃つ。うまく当たると、スイッチが緑になり宮殿の中に入れる。そこで女王と会話し、トリッキー王子の情報とアイスマウンテンに行くための方法を教えてもらうのだ。

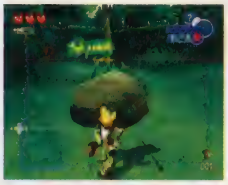


⬅ヒートブラストの魔法を選び、コントロールスティックで狙う

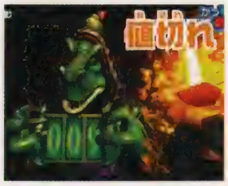
5 スカラベを集めて、魔人アメをゲット

アイスマウンテンに行くためにはワープ魔人を目覚めさせなければならない。そのためにはジャブンガの店で売っている魔人アメが必要となる。周囲の石を押し上げて、10スカラベ集めて買いにいこう。





⬆スカラベを集めるには、動かせる岩を片っ端から押し上げるか、バスケットを壊すしかない



⬆ジャブンガの店ではとにかく買値を安く出す。モノにより表示価格よりいくらか安く買える

6 ワープ魔人に会おう

渓谷外れにいるワープ魔人の近くに行き、ひび割れた壁手前のボムガーデンにボム胞子を植える。ボムフラワーになったらそれをヒートブラストで撃ち、壁を壊してワープ魔人に魔人アメを渡そう。



⬆女王との会話の時に、ソンテイル族が動くムービーが表示される。その場所にボムガーデンがある



⬆ボムガーデンにボム胞子を植え、ボムフラワーが育ったら、ヒートブラストで撃つと、壁に穴が開く



⬆ワープ魔人の前の注目アイコンで、Cスティックで魔人アメを選んで渡すとワープ可能になる

アイスマウンテンからトリッキー王子を救い出せ

トリッキーを救うためにワープ魔人を目覚めさせ、アイスマウンテンに送り込んでもらう。着いた先でしばらくすると、タイミング良くトリッキーが宇宙船で輸送され、建物に入れられる場面を見ることになる。彼らの居る建物を襲撃し、王子を解放しよう。そしてバイクで追跡開始だ!!

シャープクローを倒し トリッキー王子を救い出そう

アイスマウンテンに到着後、少し先に進むとトリッキーが牢屋に閉じ込められたのがわかる。牢屋付近に張り巡らされたバリケードを燃料バレルを投げつけて壊そう。シャープクロウたちを全員蹴散らし、これからの長い旅の相棒となるトリッキーを彼らの手から取り戻すのだ。

1 燃料バレルでバリケードを壊し敵を倒す

トリッキーが閉じ込められるデモが終わったらすぐ奥のほうに行き、燃料バレルを抱え上げる。そのままそれをすぐそこにある、敵の牢屋のような建物の手前のバリケードに投げつけて、バリケードを破壊。その後に壁の内側から登場するシャープクロウ2体を、クリスタルスタッフの連打で倒してしまおう。すると、建物上にターゲットスイッチが出現するぞ。

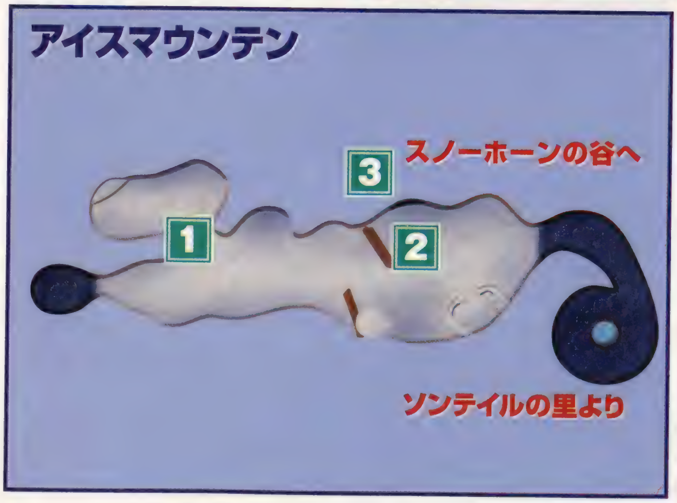


➡どこからともなくやってくる砲弾が飛び交う中を、少し奥に置いてある燃料バレルを運ぶフォックス。バリケードを狙って投げるのだ





⬇↘建物手前のバリケードを壊すと、その奥からシャープクロウたちが襲ってくる。ここ近辺の敵ならば、ほとんどAボタン連打で倒せるが、もしも攻撃を防御された場合には、こちらも一度Rボタンで敵の攻撃を防御しよう。その後、敵の隙が見えたときにAボタン連打で一気に畳みかけるのだ。ヒートブラストで倒すのもアリなのだが、やはりAボタン連打が一番手軽だろう



2 ターゲットスイッチで王子を救出

敵を全員倒すと建物の上にあるターゲットスイッチが開く。それをヒートブラストの魔法で狙うのだ。上手く当たれば建物の扉が開く。中に入るとシャープクロウたちに痛めつけられているトリッキーのデモが流れる。さあ、シャープクロウたちとのスリリングなバイクレースでの対決を始めよう。



⬆ターゲットスイッチを魔法で狙う。MPがなくなったら近くのマジックジェムで回復を



⬆うまく当たれば建物の扉が開く。急いで中に駆け込んで、トリッキーを助けに行こう

王子が!!



⬅王子を痛めつけるシャープクロウたちに怒りを覚えるフォックス。それを敵にぶつけている間に、その場から逃げ出す王子。その後バイクレースへと展開

3 バイクレースでシャープキルに勝つ

トップでゴールしないと、このバイクゲームはクリアできない。このゲームを制するコツは2つ。各コーナーではインコースを通り、幾つもあるショートカットコースを通れるようにしておくことと、下の写真を参考に分岐点を選ぶこと。基本的にはアクセル全開で行こう!!



⬆コースの内側を通るとショートカットできる地形が多い。インコース狙いのコース取りを



⬆最初の分岐点の目印は、大きな岩。ここの左側のコースを通ると、後の展開を有利に運べる





⬅序盤で、バイクの後ろでシャープクロウを潰せると、後がかなり楽。なお、コース内ではシャープクロウたちが爆弾を置いてくぞ

アソーカ女王にいやしキノコをあげてゲートキーパーに会う

シャープクロウを蹴散らし、トリッキーを助けたら、スノーホーンの谷を経由し、王子を連れてソンテイルの里に戻ろう。すると女王の体調が思わしくないことがわかるので女王を治すためのいやしキノコを求めて里の井戸へと行き、暗闇の中からいやしキノコをゲットして戻ろう。

トリッキー王子と協力して ソンテイル渓谷へと帰還

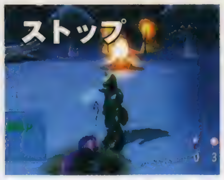
アイスマウンテンからスノーホーンの谷へと進み、ソンテイルの里を目指す。ここからはトリッキーの力を借りて、様々な場所をサーチしたり、ストップしたりとお互い協力しつつ先へと進んでいくのだ。

1 トリッキーの能力を使って進む

青キノコをトリッキーに食べさせ、地肌が見える場所をサーチしてもらうと、重石で動くスイッチが現れる。そこにストップでトリッキーに乗ってもらい、小部屋の棒スイッチを入れよう。すると溶岩上に通路が現れ先に進めるように。その先のひび割れもサーチで穴を掘ってもらおう。



⬆青キノコを食べさせてトリッキーが!や?を連発する、地肌の見える場所でサーチするのだ



⬆このスイッチは上に何かが乗っていると動く。ストップでトリッキーに待機してもらおう



⬆スイッチで扉が開く小部屋の奥の棒スイッチを入れると、溶岩上に通路が出現するのだ

➡溶岩上の通路の先の壁にひび割れが。ここをサーチするとトリッキーが穴を掘ってくれる



⬇1人で先に進むトリッキー。するとシャープクロウが現れ…



⬇攻撃される王子を助けるフォックス。連続攻撃で蹴散らそう







2 雪ニンジンを手に入れてスノーホーンに

その先の広場の地肌が見える場所を片っ端からサーチして雪ニンジンを2本入手し、スノーホーンにあげると、1本目でスカラベ袋をくれる。2本目で先へと進むためのブロックを使えるようにしてくれるのだ。

➡腹を空かせているらしいスノーホーンに雪ニンジンをあげよう





⬅ブロックを広場の隅に置き、そこを足場に上へと登って行く

3 ガードクローに25スカラベを渡す

広場から先に進むと、ガードクローが見張っていて通れない通路がある。そのガードクローと話すと、どうやら25スカラベを渡せば通してくれるらしい。周りにある動かせる岩を片っ端から調べて、逃げまわるスカラベを回収しよう。全額集まった後彼と会話すれば通してくれるぞ。



⬅会話時に、第1作からのゼルダプレイヤーならニヤリとする一言が…

4 スイッチを使って渓谷に戻る

通路の先にはファイアキースがいる。これは無視して進んでもOK。その先の水路を泳いで進み、先へ先へと進むと壁に棒スイッチが出現。これを動かすと目前の扉が開き、その先にはソンテイルの里が。

➡水路に入ってコントロールスティックを押せば、泳いでくれる





⬅この棒スイッチを入れれば、双方向に行き来できるようになる



地下のいやしキノコをアソーカ女王に渡して
ゲートキーパーへのカギをゲット

ソンテイルの里に戻りアソーカ女王と話すと、彼女の体調が悪いことが判明。それを治すためのいやしキノコを、里の井戸へ探しに行くこととなる。必要ないやしキノコの数は6本、光虫ランタンを買って井戸へ進め。

1 アソーカ女王と会い、光虫ランタンを持って井戸

宮殿に行って女王と話し、ジャブンガの店で光虫ランタン(できれば光虫も)を買おう。加えてボム胞子も集めておくことをお薦めする。その後渓谷北部にある井戸の入口をトリッキーでサーチして道を開き、井戸の底へGO。



←井戸のひび割れをサーチして穴掘り

2 まずはハイジャンプを習得

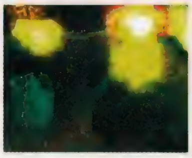
井戸の底に着いたら、2のポイントのボムガーデンにボム胞子を植えてボムフラワーを作り、それをヒートブラストで撃って穴を開ける。そこに入って奥の足場に進むと、高いところに跳べるハイジャンプの魔法を習得できるのだ。



←ボム胞子がないときは渓谷に戻る

3 ボムフラワーで道を開く

ハイジャンプの魔法で少し上の足場に行き、橋の真中にボムフラワーを作って爆破。できたブロックを黒いスイッチ上に。





←ボムフラワーを撃ってブロック作成

4 ソンテイル族に動いてもらう

黒いスイッチにブロックを置くと奥の扉が開く。ここのソンテイル族に光虫ランタンを持って話し掛けると場所を移動してくれる。そこのボムガーデンに胞子を植えてボムフラワーを爆破すると地下への通路出現。

5 闇を照らして壁を破壊

地下に入ったらはしご周辺のいやしキノコを集め、5周辺の闇内のいやしキノコを回収。続けて5のボムガーデンにボム胞子を植えてボムフラワーを作りヒートブラストで撃って壁を破壊。中のキノコを回収だ。

6 柱を落として向こう側へ

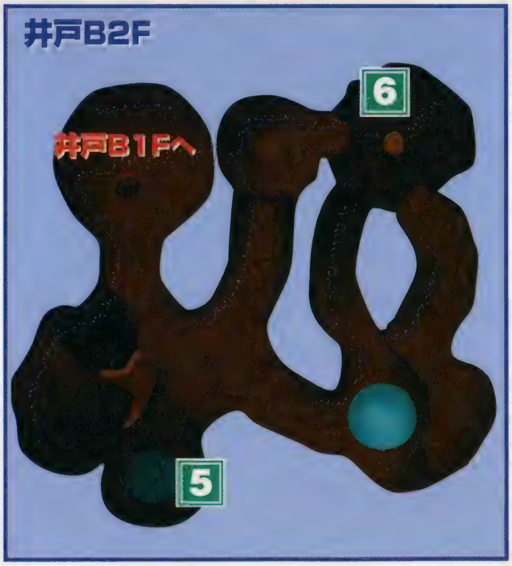
6のボムガーデンをボム胞子→ボムフラワー→ヒートブラストのパターンで爆破し、穴を開けて柱を落とす。その足場を渡っていやしキノコを集める。



←ボムフラワーで穴を開けて柱を落として上を通過用の足場を作る

→6周辺の上の足場から、この柱を使って向こう側に渡るのだ





7 アソーカ女王にいやしキノコをあげる

いやしキノコを6本回収したら上へ戻り、女王のいる宮殿へ。女王にいやしキノコを食べさせると回復し、ゲートキーパーに会うための鍵「シャープクロウ達の牢屋のカギ」をくれる。スノーホーンの谷へ急げ。

8 抜け道を通ってスノーホーンの谷へ

ソンテイルの里からスノーホーンの谷へ続く道を移動。途中の水路で黒いスイッチにトリッキーを乗せたまま、中央のブロックの上に登り、棒スイッチを入れて水流を逆転させ、その先に進めるようにする。その先の広間ファイアキースは倒さなくてもOK。



←この棒スイッチで水流を変えないと進めない

9 鉄格子を開けよう

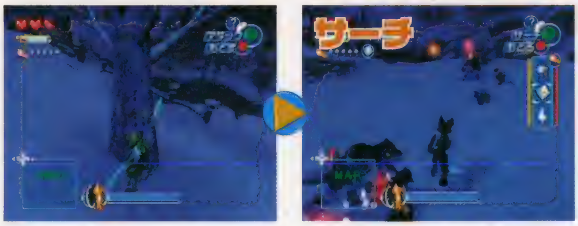
スノーホーンの谷に戻ったら、以前に25スカラベ渡したガードクローを背にして、正面にある扉に「シャープクロウ達の牢屋のカギ」を使い扉を開ける。この先にはシャープクロウたちが無限にくる場所があるので通路を通る前に、青キノコ、ライフ共に十分に回復しておこう。

10 木を叩いて草玉をゲートキーパーの元へ

先に進むと氷の中にゲートキーパーが囚われている。彼を救う手順は写真通り。救助後ダークアイス鉱山への道が開ける。

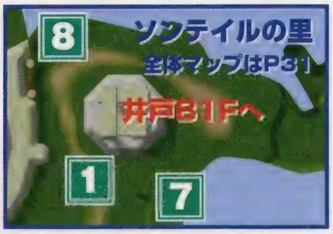
to be continued
アーウィンステージ(P56)を抜けダークアイス鉱山へ

→ゲートキーパーの南に位置する葉や枝があまりない木を叩き、



←サーチを使ってトリッキーに草玉を運ばせる





スノーホーンを助けて敵の基地内へ

女王をいやしキノコで癒し、ゲートキーパーの助けを借りてダークアイス鉱山への道を開いたフォックスたち。目指すは、第1の敵の拠点ダークアイス鉱山。ここでは多くのスノーホーンたちが、強制労働などで虐げられている。難関はかなり多いが、その分やりがいもあるのだ。

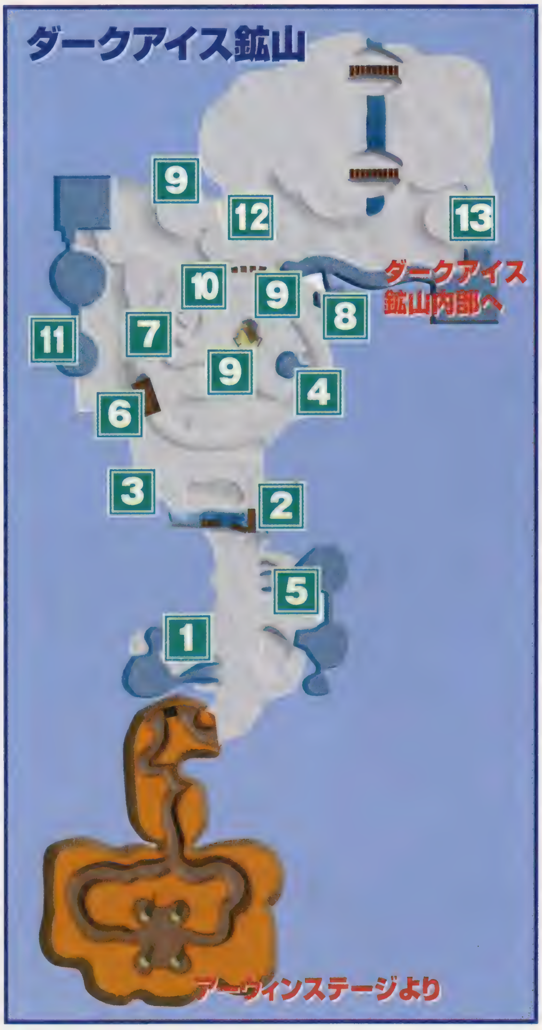
虐げられてるスノーホーンたちを救い ダークアイス鉱山への道を開く!!

アーウィンステージを終え、ダークアイス鉱山に乗り込むこととなるフォックスたち。まずは基地の内部に入り込むために、周囲にいるスノーホーンたちを1体ずつ助けてその力を借りていこう。その後、前線基地にいるシャープクロウたちを、砲台やクリスタルスタッフで倒し内部へ行くのが目的。

1 穴を掘って足輪の鍵をゲット

溶岩が飛ぶ細い通路をそのまま進めば基地周辺に出る。1の場所のひび割れにサーチを使い、トリッキーに穴を掘らせた後シャープクロウを倒し、中にある足輪のカギを入手。そのカギを建物脇のスノーホーンに使って歯車を手に入れる。


←建物の入口に積もる雪を掘り進むのだ



2 歯車スイッチを使って橋をかけよう

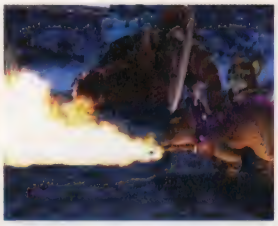
続けてその先にある川の、向かって左脇にあるはしごを使い、川の上流滝裏の歯車スイッチに行く。そこで先ほど手に入れた歯車を注目アイコンが表示される場所にセット。その左脇のスイッチを入れて橋をかけ、その先に進めるようにするのだ。


←歯車スイッチ中央で歯車を使い左のスイッチON

3 スノーホーンを救いトリッキー、ファイア習得

川向こうに行くと1体のスノーホーンがシャープクロウに攻撃されている。これを救うと、トリッキーがファイアを習得し、今まで通れなかった氷の壁を壊して通れるようになる。そこでスノーホーンは、お腹がすいて動けないので雪ニンジンを2本持ってきてほしいと、頼んでくるぞ。


➡シャープクロウを1体ずつ丁寧に倒していこう


←敵を全滅後スノーホーンと会話するとファイア習得

4 ガケの横穴へ雪ニンジンを取りに行く

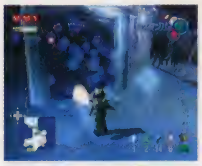
1本目の雪ニンジンは、崖の中の雪球が転がってくる方の4にある。ここの入口の氷をファイアで破り、その中の雪ニンジンが頭を出している場所でサーチを使うのだ。


←トリッキーの力を借りまくるので青キノコは十分に


←穴の内部で頭を出している雪ニンジンの上でサーチ

5 洞窟内の焚き火に火をつけて2本目の雪ニンジンを

2本目の雪ニンジンを取りに行く前に、一応ライフと青キノコを補給しておこう。その後5にある洞窟の入口の氷をファイアで破り、その中にある焚き火にファイアで火をつける。するとその下の氷が割れて地下への穴が開ける。地下に降りて、その先にある氷の壁をファイアで破り、頭を出している雪ニンジンをサーチしてゲット。その後ブロックを穴の奥まで押し、それを足場に地上へと戻る。弱っているスノーホーンの元へ急ごう。


↑基地入口付近の5の洞窟の氷をファイアで破る。ここに入る前に青キノコを補給だ


↑洞窟内の焚き火で、トリッキーが盛んに!や?マークを連発。ファイアで火をつけろ


↑すると地下への穴が開く。地下に降りると、その先にもファイアで壊すべき氷が…


↑地下にあるブロックをとにかく細い通路の奥へと動かして、そこを足場に上に登る

6 スノーホーンに乗って基地の扉を破れ

先ほど助けたハラペコのスノーホーンに雪ニンジンを渡すと元気を取り戻し「扉を破るので背中に乗ってくれ」と言われる。そこでその脇にある乗り場に行き、Aボタン表示が出たらそのまま背中に乗り込もう。その状態で先へと進み、基地の中に入るための第一の関門とも言える扉を、Aボタンで一気に破ってしまうのだ。扉の奥にはスノーホーン降り場があるので、そこで一度降りよう。


←足場上にスノーホーンの絵があってAボタンが表示されればそのまま乗れるのだ。まずは基地へ侵入する

7 氷を破ってハイジャンプで大砲へ

スノーホーンを降りたら、左脇の氷が張られた通路をトリッキーのファイアで破り、奥へ進んでハイジャンプ。所々壊れた足場を通って大砲まで行き、そこにいるシャープクロウを倒して大砲を占拠しよう。





↑スノーホーン乗り場の近くにある氷に閉ざされた通路をトリッキーのファイアで破るのだ

↑通路の奥まで行くとハイジャンプできる場所が。ここで魔法使をって上へと進もう

↑ところどころ壊れている足場を跳びながら渡り、奥に見える砲台へと迷いなく進んでいく

8 大砲を奪い、シャープクロウを倒せ

大砲のシャープクロウを倒すと、新たな敵が大砲下に出現。この敵を大砲を使って倒すのだ。大砲はAボタンを押している時間で飛距離が変化し、玉を撃つとMPが減る。MP回復は付近のマジックジェムで。

➡ボタンを押す時間で飛距離を調整し、シャープクロウを倒す




⬅大砲を使って右脇にある×印の標的を壊し通路を確保する

9 3つの歯車を集めよう

3つの歯車を集める必要がある。1つ目は大砲の下の穴(敵全滅で入口が開く)。2つ目は中央の敵の建物内部。3つ目は大砲で壊した×印の通路を登り、その向こう側の少し高台になった場所の奥にある洞窟の氷に覆われた入口をトリッキーのファイアで破った向こうにある。




↑大砲を使って敵を全滅させて、大砲下の洞窟入口を開けよう。この奥に、歯車の入った箱が

↑2つめは大砲から真正面に見える敵の建物の中。ちょっとした拠点のような外観だ

➡あらかじめ大砲で×印のついた壁を壊しておく必要がある




⬅その穴を登った先の、洞窟の氷の壁の奥に箱があるのだ

10 歯車をつけ、スイッチを入れて橋をかける

[10]の歯車スイッチに、[9]で集めた3つの歯車をそれぞれの場所に合わせて装着する。全部着けた状態で、左脇のスイッチをAボタンで作動させると、[11]へと至る道の橋が開通するのだ。



⬅各場所で入る歯車は違う。色々試しながらやろう

11 トリッキーのファイアで仕掛けを解く

トリッキーのサーチで[11]の洞窟の入口を開ける。洞窟奥の広間には仕掛けがあり、上のターゲットスイッチをヒートブラストで撃つとタイマーが作動。タイマーが切れる前に、下にある仕掛けの4つの穴にそれぞれトリッキーのファイアで火をつければOK。成功すると奥の扉が開く。



⬅トリッキーの作った穴を、ひたすらほふく前進でくぐるフォックス

➡天井付近のターゲットスイッチをヒートブラストで狙う




⬅1分以内に4つの穴全部に、トリッキーのファイアを使う

➡奥の扉が開く。何もない空間の真ん中に乗ると光る道が出現



➡奥の氷塊をトリッキーのファイアで溶かすとスノーホルンが



12 スノーホーンを操作して敵基地へ

[12]でスノーホルンを吹くとスノーホーンが来て、乗り場で乗れるようになる。これに乗ると、スノーホーンを操作して雪ニンジンを回収しつつ鉱山内部に行くミニゲーム開始。雪ニンジンの位置は下記マップ参照。

➡[13]の場所でスノーホルンを使うとスノーホーンが走ってくる

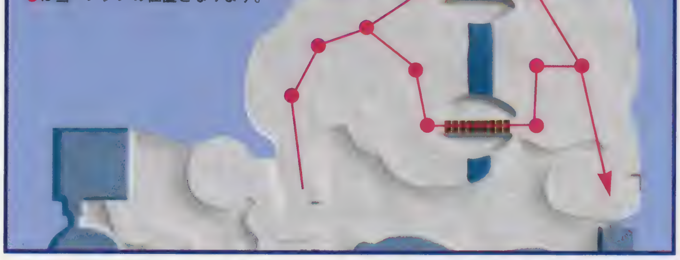


➡雪ニンジンを回収しつつ進む。下のゲージがなくなると失敗!!



ダークアイス鉱山 全体マップはP34

ーは進むべきルートを示します。
●は雪ニンジンの位置となります。



13 エアバイクに乗り鉱山内部へ

扉に着くまでに、トリッキーとはぐれてしまうイベントが発生。スノーホーンで扉を破ったら、乗り場で降りて扉に入ろう。すると、シャープクロウが3体出現。これらを全滅させると、次のダークアイス鉱山内部へ続く道、バイクコースが開けるぞ。

➡シャープクロウは現れない。アクセル全開!!



ダークアイス鉱山内部に入りゲートキーパーの娘と接触

何体ものスノーホーンたちの協力を得て、途中トリッキーとはぐれつつもダークアイス鉱山内部へ入り込むことに成功。次はトリッキーとゲートキーパーの娘を探して、鉱山内部を徹底調査しに行こう!!

行方不明のトリッキーを探し出し ゲートキーパーの娘を解放しよう

トリッキーの行方を探し、その後ゲートキーパーの娘を見つけて、鉱山内部から解放するのが当面の目的。鉱山内の熱い炎と暗い雰囲気がプレッシャーとなって圧し掛かってくるが、負けずに進んでいこう。

1 コンベアから降り、シャープクロウと対決

内部に入ると共にバイクが爆発。いきなり脇から炎が噴き出るベルトコンベア上での場面から始まる。このコンベアは逆走で速度調整が効く速さなので、炎を避けつつ一番奥少し手前の通路から脱出しよう。



↑よく見るとベルトコンベア最奥の炎の手前右に抜けられる通路が



↑通路をおりるといきなりシャープクロウとの対決となる

2 ハイジャンプで鉄球の道へ

1周辺で敵を全滅させると、5の穴が開くがこれは後回し。2にハイジャンプできる場所があり、ここで魔法を使って上の通路に跳ぼう。そして降りた場所のすぐ脇にある穴に入り先へ進むのだ。ここは周囲が暗いため穴を見落しがちなので注意。



↑ここでハイジャンプし、その先へとつなぐのだ



3 ターゲットスイッチでシルバーキーを

穴を通ると後ろから玉が転がってくる。ここでは、この玉を追いかけるようにして奥まで行くのが正解。奥まで行ったら、壁にあるターゲットスイッチをヒートブラストで撃って炎を消して箱を出し、その中からシャープクロウの牢屋のカギ(銀)を入手。



↑ハイジャンプ後の、通路への入口の穴はココ



↑背後からくる玉を一度避け、それを追いかけるように進む。最奥まで行ったら背後に気を配ろう

↓最奥少し手前の壁を良く見るとターゲットスイッチ。このスイッチを撃つと正面の炎が消える



4 シルバーキーでトリッキーを救出

カギを手に入れたら、4の場所に囚われているトリッキーを迎えに行こう。途中、炎が噴き出す場所などがあるが、タイミングを見て慎重に行けば大丈夫。トリッキーのいる牢に着いたら、その鍵穴の前で先ほど手に入れたカギを使おう。すると牢が開きトリッキーを解放できる。



↑牢に行く途中の場所で炎が噴き出す周期には、一定の法則があるので、よく見れば避けられる

↓右の牢はトリッキーが囚われている牢。左の牢は、ゲートキーパーの娘が囚われている牢



5 ゲートキーパーの娘を解放

1近辺で敵を3体倒すと開く5の穴に移動し、奥の氷をトリッキーの炎で破る。そこにある箱からシャープクロウの牢屋のカギ(金)をゲット。トリッキーが囚われていた牢の隣の5牢をそのカギで開け、ゲートキーパーの娘を解放するのだ。



↑トリッキーを助けるまでこの氷は壊せないぞ

娘を解放!!



↑せっかく助けたのに、「地下への道を探すのよ」と言い残し、先へ……



6 トリッキーのサーチで穴を掘る

ゲートキーパーの娘が消えた後、すぐ近くに見つけたひび割れを使おう。ここをトリッキーのサーチで穴を掘り、彼女が言い残した「地下への道」を探しに行くのだ。この穴を通った先は、うって変わって氷の世界。そこを先に進むと、澄んだ水の流れる川が行く手を阻む。



↑ひび割れの前でサーチを使い、トリッキーに穴を掘ってもらう。これを通って氷の世界にGO

↓暗い炎の世界から一転して、明るくも冷たい氷の世界に。寒暖の差が激しすぎる気が…



7 ツララを落として足場にする

最初は一切足場のないこの川では、ヒートブラストを使って天井の緑色のツララを水面に落とし、足場を作っていくのだ。足場を3つ作ったらそれを渡り歩き、奥に見える棒スイッチを入れて上にある水門を開放。さらなる足場作りのために流氷が流れるようにしておこう。

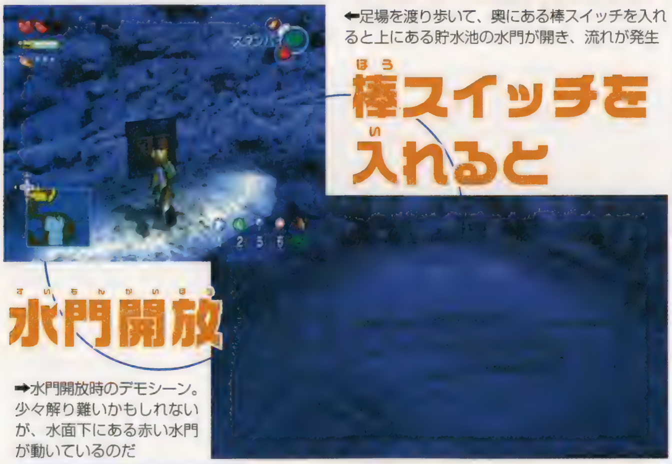


↑ヒートブラストの魔法で狙いを定めて、天井の緑色のつららを撃ち落していこう

↓キチンと当たれば水面まで落ちてきて、凍って足場になってくれる。計3本のツララを落とそう



←足場を渡り歩いて、奥にある棒スイッチを入れると上にある貯水池の水門が開き、流れが発生



➡水門開放時のデモシーン。少々解り難いかもしれないが、水面下にある赤い水門が動いているのだ

水に浸かりっぱなしにすると

ここではその寒さのため、水に浸かっているだけで継続的にダメージを食らってしまう。だから一度水に落ちたら放っておかずに、急いで岸に上がろう。あまりにもダメージをくらいすぎたら万全を期すために、一度戻って回復するのもアリだ！



↑水中にいるだけでもジワジワとライフが減る。身を切るような寒さ？

8 流氷を使って川を渡る

水門を開けたら一度もといた岸に戻って、川の右手にある通路に進む。そして奥にあるハイジャンプができる場所で魔法を使い、上の高台に跳ぼう。少し進むと3列の流氷(各々の列で速さが違う)が流れているので、速度と動きを良く見極めて対岸に渡るのだ。



←ここには1体ガーゴイルがいる。できれば先に倒しておこう



↑3つの流氷を渡り歩いて対岸に移動する。中央、奥、手前の順で流氷の流れる速度が早いようだ

↓速度が合わないときは、戻るような形で川上の流氷に跳び移ってタイミングを計るのも一手



9 石を氷の中に落とし足場作り

対岸の奥の広場に進み、そこにある氷塊を押して下の川に落とし、対岸に渡るための足場を作るのだ。氷塊を落としたらその場所から下に降りて、できたての足場から奥に進もう。ここにはエナジーエッグが入った木箱が2つあるので、ここで少し回復しておくのもアリ。



↑正面の溝に合わせてAボタンで氷の塊を動かし、そこから下の川に落として足場を作るのだ

↓溝の崖には昇り降りできる溝がついている。そこから行くのも下から回り込むのも行き先は一緒

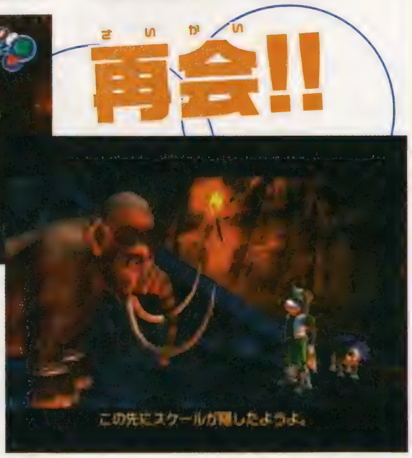


10 炎を避けて進みゲートキーパーの娘と再会

川の仕掛けを乗り越えて先に進むと、背景が炎色に染まり再度鉱山内部に近づいてきているのがわかる。この先にはシャープクロウが2体(倒しても何も起きない)おり、その先には炎をふきだすベルトコンベアが待ち受ける。その先へ道なりに進むと、ゲートキーパーの娘と再会。この先にスペルストーンをスケールが隠したとの情報を彼女が教えてくれる。



↑炎が噴き出してくるベルトコンベア。それほどベルトの速度は速くないので楽に速度調整が効く。良く見て炎を避けていこう



➡ゲートキーパーの娘が、カットインするように登場し感動の再会となる。そして新たな情報を得たフォックスたちはさらなる試練へと挑む

螺旋の塔を巡り、ボスからスペルストーンを奪取

灼熱と氷に包まれた敵の拠点、ダークアイス鉱山最奥部へと肉迫。ゲートキーパーの娘の情報で、スペルストーンのありかまで、後一歩と迫ったことが判る。謎を解きつつ先へと進んでいくと、眼前に初めてのボス「巨大獣ガルドン」が圧倒的な力で迫り来る!! ボスを倒すとスペルストーンが手に入る。

燃料バレルを使って道を切り開き 溶岩の先のボスと対決!!

主な舞台となるのは、巨大な3つの塔(内一つは螺旋の道がついている)。フォックスたち2人はこれらを縦横無尽に駆け、燃料バレルや大砲などを使って謎を解き、奥で待ち受けるボス「巨大獣ガルドン」と戦うのがここでの最終目的。ライフと魔法エネルギーを万全にして挑もう。

1 燃料バレルを持って螺旋の塔の頂上まで

ハシゴを登り、樽が上から落ちてくる中を燃料バレルを持って螺旋の塔を登っていく。樽は少し長い間隔で内側と外側を交互に蛇行して落ちてくるのを覚えておこう。フォックスが上に全速で登っていく場合2連続で内側、その後2連続で外側といった間隔を繰り返して落ちてくるのだ。


⬆燃料バレルを担いで樽を避けつつゆっくりコース上を歩き、上へと進もう。時間制限はない

⬇上までいければ燃料バレル置き場がある。ここでAボタンを押して燃料バレルを置き、その先へ





➡燃料バレルを持った際に樽とぶつかれば爆発。再度下からやり直しに。樽の動くパターンを読め

2 ロボットを動かしてバレルを上へ

燃料バレルを専用の置き場に置いたら、その反対側にあるはしごを登り、その向こう側に回り込む。そこの棒スイッチを入れてロボットを起動し、下にある燃料バレルを上まで運ばせよう。スイッチは同じ塔の上の、燃料バレル置き場の垂直線上にあることを覚えておこう。


➡棒スイッチを入れて、ロボットを起動するのだ


⬅スイッチを入れると、ロボットは自動的に燃料バレルを運ぶ

3 カベを壊して棒スイッチを押す

ロボットに運ばせた燃料バレルを投げて、3の壁のひび割れを爆破する。その後壁の中にある棒スイッチを入れると、4の連絡通路がつながりその先に行けるように。失敗するともう一回持ってくることになるので、燃料バレルを投げるときは慎重に…。


⬅炎の噴き出す場所では、燃料バレルを爆発させない


⬆ひび割れに燃料バレルを投げて、見事に穴を開けることができた

⬇穴の中の棒スイッチを押すと、今までつながってなかった道がつながった







4 つながった道を通ってさらなる道を

3の棒スイッチでつながった、樽の射出口の向こう側の道に行こう。ここは大きな玉が転がってくるので、タイミングを見てその玉を追いかけるように動けば大丈夫。その先の棒スイッチを入れて、大砲へつながる道を開け。



←転がってくる樽を避け、新たにつながった道へと進む。合流地点で一度止まって、玉の動きを見極めて、後を追いかけるように進もう

走れ!!

↙⬇大きい玉の速度はあまり速くないので、フォックスが追尾するように移動しても、追いつくこともないし、新たな玉に追いつかれることもあまりない。棒スイッチが見えたら、一応安全のために早めにその先の広場に駆け込もう。なお周囲の木箱の中にはエナジーエッグが





5 大砲を使って×印を破壊

大砲のそばにいるシャープクロウを倒して大砲を占拠しよう。これを使って塔の側面の×印を壊し、ボスへつながる溶岩の道をつなげるのだ。2つの×印を両方壊すと、溶岩の上に道が完成するぞ。なお大砲の使い方は、以前の大砲と同様にAボタンを押した長さで飛距離が決まる。

⬇1つ目の×印を壊すと手前の溶岩が隆起する





⬇2つ目の×印を壊すと溶岩がつながり完成







ボスステージへGO!!

←2つの×印を壊してつながった溶岩上の道を通る。その奥にはボスの部屋へとつながるワープパネルがある

6 ボス!! 巨大獣ガルドンとバトル

このボスは初期状態では凍っており、トリッキーのファイアをかけると動き始める。攻撃方法は炎の玉を撃ってくる場合と体当たり攻撃の2種。その両方共Rボタンでの防御でほとんど防げる。倒す手順は下の通り。

ボス!!



➡4足歩行でエリマキトカゲのような姿の強大なボス。動きは遅いが時たま繰り出す炎は脅威になる場合も

第1段階:シッポを攻撃

ガルドンは、目覚めた直後の状態ではシッポが弱点となっている。このときに、トリッキーのサーチを使ってガルドンの気を引くと、ボスの後ろに簡単に周りこめるぞ。赤く点滅するシッポをクリスタルスタッフで何回か叩くと、第2段階となりフォックスが一口で呑み込まれてしまうのだ。



⬆上下にバタンバタンと動く尻尾を狙って、Aボタン連打でバシバシ叩きまくろう

第2段階:呑まれても攻撃

第2段階で呑み込まれたら、落ち着いて体内にぶら下がっている、スペルストーンをクリスタルスタッフで叩きまくろう。ある程度叩けば、痛がってフォックスを吐き出してくれるぞ。この後第3段階になるまでの時間に、周囲のマジックジェムや木箱に入ったエナジーエッグで回復をしておこう。



⬆体内に呑み込まれても、中央にぶら下がるスペルストーンを叩きまくればすぐ吐き出してくれる

第3段階:吸い込み中に攻撃

この段階になると顔からの体当たり攻撃や、口から炎を吐いて攻撃してくる。前述の通り基本的にこれらの攻撃はRボタンで防御可能。Yボタンにヒートブラストを装備し、Rボタンで防御しつつ敵が空気を吸い込む際に、胸の弱点が丸出しになるのでそこをYボタンで攻撃しよう。



⬆少々わかり難いが本文中の様なヒートブラストの使い方をすると自動追尾してくれる

第4段階:呑まれても攻撃

第3段階を過ぎて呑み込まれたら勝利確定。呑み込まれた後に第2段階の時と同様、中央のスペルストーンを連打すると、フォックスたちを吐き出して、ガルドンが動かなくなる。

倒せ!!



謎解きのレベルも上がり、
向かうべき場所も見失いがちになった
ムーンパスからケープビーチまで

難関攻略編

ムーンパスを抜けて火山のフォースポイントへ

鉱山攻略後は、火山のフォースポイントへと向かい、スペルストーンを元に戻すのが目的。ソンテイルの里からムーンパスを抜ければフォースポイントへいける。ムーンパスを進むには鍵が必要となる。

ともしびを灯して ムーンパスの鍵を入手

ムーンパスにいく前に、ソンテイルの里でムーンパスの鍵を取る必要がある。消えたともし火を着け直してやれば鍵が手に入るぞ。

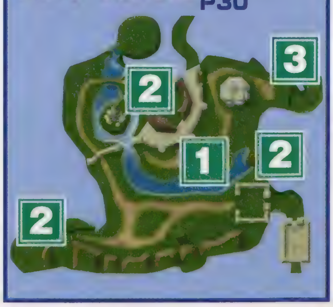
1 炎の草玉を入手

燃えている木を叩き、落下した実を叩いて火を消せば炎の草玉が取れる。3つ用意しておこう。

2 ファイアで火をつける

消えたかがり火の台へ炎の草玉を使い、トリッキーのファイアで火を灯す。3ヵ所全部に火をつければ、鍵をもらうことができる。途中で青キノコを補給しながら火を灯せ。

ソンテイルの里 全体マップはP30



3 ボム胞子で破壊

古井戸右奥の行き止まりへ進み、カベをボムフラワーで爆破する。そのまま奥に進んで行こう。

4 落下したら左の道へ

地面が崩れて落下したら、風に乗って左側へ。ケージが0になると1ミスになるので、素早く行動。



←マップで見ると左から入って上に向かう感じになる

5 柱の動きを見てジャンプ

上下する飛び石が、同じ高さか下にあるときにジャンプで飛び移る。一番上まであがると、ゲージが少し回復することを覚えておこう。



ムーンパスを登って フォースポイントを目指せ

長い坂の奥にある小屋から、シャープクロウが大量のタルを転がしてくる。タルを避けながら進み、ソンテイルの里で手に入れた鍵を使って小屋の中へ。小屋を抜けて進めばフォースポイント入り口へと行けるぞ。

1 タルを避けつつ登って敵を倒せ

タルの軌道をよく見て、当たらないように登っていく。どうしても当たりそうな時はRトリガーのガードを使おう。多少のダメージは覚悟で一気に登るという手もある。

2 炎を避けつつ下へ

建物に入った奥では、下から吹き上がる炎が止った時を狙って、下の階へと進む。その先では、溶岩の上に架かる橋の上を進んでいく。

3 タルを避けつつ登る

タルが転がり落ちてくる斜面を駆け上り、その中へと入る。HPに不足があるときは無理に登らず、周囲のコンテナから回復アイテムを探せ。





建物内部で謎を解き アイスブラストを入手する

火山のフォースポイントを探索し、新しい魔法アイスブラストを習得する。アイスブラストを覚えれば、敵を凍らせて倒したり、噴出する炎を消火して上を通ることができるようになる。ここではよく使う魔法だ。

1 スペルストーンで扉を開け

スペルストーンがはまりそうなくぼみのついたしるしの上で、スペルストーンを使うと扉が開く。扉が開いたらそのまま進んでいけばOK。ここからは魔法ゲージの残量にも注意。



←この台の上でスペルストーンを使うと扉が開く。同じようなものは内部にいくつか存在する

2 炎の色を合わせてヒートブラスト

扉の左右にある玉へ、色の変わる炎が玉と同じ色になった時に炎ごしにヒートブラストを撃ちこんで扉を開く。ヒートブラストが飛んでいく速度も考えて、タイミングが合うように狙い撃とう。左の炎は左の玉、右の炎は右の玉に打ち込むタイミングを示している。左右を間違えないように！



↑弾が炎のそばを通ると、弾の色が変化する。玉の色が同じになるように撃て



↑左右の玉に色を合わせたヒートブラストを当てれば、スペルストーンで扉が開く

3 敵を全滅させてエネミーゲートを開く

シャープクロウ4匹を倒せば、エネミーゲートが開かれる。出現する敵はやや強めなので油断せず、ガードをしっかりとして対処しよう。余計なダメージを受けないように確実に対処しよう。



←しっかりとガードして、スキを突いて反撃しよう。トリッキーのファイアでスキを作る手もあるぞ

4 ファイアで火をつけ足場をだす

部屋の左右にある通気孔へトリッキーのファイアを使うと、頭上に足場が出現する。足場が伸びたらはしごを上ろう。ファイアをショートカットに登録しておくと、ショートカットのアイコンが点灯した場所ではファイアが使えることが一目でわかるようになるので利用してみよう。



↑通風孔に近寄ってファイアコマンド。2つに火を灯して足場を出しておく。この足場を使ってアイスブラストを取る

2ヵ所に点火!!

↓ちょうど通風孔の真上の位置に足場が出現する。片方しか出ていないと、上に登った時に非常に困ったことになってしまうので、ちゃんと両方に点火しよう



5 伸ばした足場のあいだを跳んでUターン

はしごを上って、入り口方向へ向けて進もう。横から炎が吹き出る通路を進んでいくと、入り口の2階付近でUターンして戻っていく。ファイアで出した足場を飛ぶ時には、足場が出たり引っ込んだりするので、しばらくタイミングを計ってから渡ろう。



←足場を跳んだあと、まっすぐ進めばOKだ

6 細い道の奥でアイスブラスト入手

細い通路を抜けた先にいくと、クリスタルスタッフが反応する。緑の光へと入れば、奥でアイスブラストを手に入れることができる。アイスブラストはスタッフの先から、白い霧状の冷気を噴出する魔法だ。射程はないが使いどころによっては強力な武器にもなる!!



←行き止まりの横に小道がある。入って魔法を入手

火山のフォースポイント



フォースポイント最上階にスペルストーンを戻せ

ここからは、フォースポイントの最上階を目指して進んでいく。スペルストーンを戻せばフォースポイントの前まで自動的に戻るぞ。ところどころで壁から炎が噴出する仕掛けがあるが、炎もRでガードすることができる。アイスブラストでの消火も合わせて安全に進もう。

アイスブラストを使って フォースポイントの最上階を目指せ

炎をアイスブラストで消火することで、仕掛けを動かしたりして先に進んでいく。魔法ゲージをケチらずに、きちんと炎が消えるまでアイスブラストは当て続けよう。魔法ゲージが少なくなってきたら周囲のマジックジェムで回復。いったん戻るのもアリだ。クリア後はムーンパスへ!

1 はしごの上の炎をアイスブラストで消火

はしごを登って、上にあるクラゾアの炎すべてをアイスブラストで消火しよう。全部消せばエレベータが動き、下の階へと進むことができるようになる。下に降りられたら、そのまま先へと進んでいく。

魔法ゲージは2で回復させることができるので、さっさと進もう。



←↓上の足場にあるすべての炎を消火するとエレベータが使えるようになる。青い炎もちゃんと消しておかないとエレベータは使うことはできない。動かない時は消し忘れの炎を探して確実に消火しよう



炎は アイスブラストで 消すことが可能

火山のフォースポイント 全体マップはP41



2 スペルストーンで丸扉を開く

デモムービーが流れたあと、部屋の真ん中でスペルストーンを使うと、丸扉のロックがはずれて先に進めるようになる。足場の途中途中で炎が吹き上がってくるところがあるので、そのつどアイスブラストで消火して先へと進んでいこう。丸扉を抜ければ、あとは道なりに進めばOKだ。



↑台の上でスペルストーンを使う。台は2つあるが、今使えるのは片方だけだ



↑扉に行く通路をさえぎる炎はアイスブラストで消火して、扉の向こうへと進んでいこう

3 炎も利用してエネミーゲートを開く

炎の噴き出す回廊の奥には、3匹のシャープクロウとエネミーゲートが待っている。全滅させればゲートは開かれるぞ。噴き出す炎はシャープクロウにもダメージを与えるので、うまく誘導して炎で倒してしまおう。もちろんチャンスがあれば、叩いて倒してしまっても、まったく問題ない。



シャープクロウが出現

←中まで踏み込むと、シャープクロウがいっせいに出現する。数が多いのが厄介だが、この部屋の仕掛けを利用して、有利に戦おう！



炎でダメージを与えろ!

→壁から噴出す炎は、シャープクロウにも効果がある。クリスタルスタッフをしまって、炎の出る穴の前でガードし続ける作戦も非常に有効だ



ゲートの奥へ

←エネミーゲートが開いたらゲートのあった場所の奥へと進んでいこう。今度は溶岩の上の足場を跳び渡ることが必要になる

4 ターゲットスイッチを入れてトリッキーを渡らせろ

左右に移動する足場を、炎をかわしながら渡っていく。渡りつつ振り返って、動く足場に付いているターゲットスイッチへヒートブラストを撃ちこんでオン。これでトリッキーが渡れるようになる。コールで呼んで、右にある通気孔へファイアを使い扉を開こう。
炎や落下でダメージを受けている時は、こまめなセーブを忘れないようにしよう。



↑動く足場の裏側にはターゲットスイッチが設置されている。動かない足場に渡ったら振り返り…



↑ターゲットスイッチを入れよう。足場の動きが止り、トリッキーが渡ることができるようになる



振り返ってスイッチを探せ

←スイッチは2ヵ所についている。動かない足場は炎の噴出口の前にあるので、立ち位置を考えないと炎によるダメージを受ける

ファイアで通気孔に炎を



→2つのターゲットスイッチを入れたらトリッキーが渡れるようになるので、呼んでファイアを使う。これでドアが開くぞ

5 エレベータに乗り、最上階にスペルストーンを戻す

回廊のまん中のワープパッドに乗ってAで、スペルストーンを戻す場所へといける。ワープした後、中央の台座にスペルストーンを使おう。使用後、フォースポイント入り口まで自動でワープ。ムーンパスへと引き返すと、クラゾアが現れ、フォックスにスピリットを集めるように要求してくるぞ。

ついに最上階へ



→ここのワープパッドから跳べば、スペルストーンを安置する場所へと移動することができる。ワープパッドは他と同じく上に乗ってAで作動だ



スペルストーンをセット！

←注目アイコンの出るくぼみに、スペルストーンを使おう。スペルストーンがはめ込まれると、フォースポイントの入り口へとワープ

ムーンパスへ戻ると



→来た道を戻ってムーンパスへ出ると、クラゾアが現れるデモが始まる。次の目的は2つ目のスピリットの入手だ!! 試練の館はムーンパスの奥にあるワープパッドで行ける

新魔法アイスブラストの能力

アイスブラストは炎を消すなどの謎解き以外にも、戦闘で使用することができる。シャープクロウなどに当て続けると、カチカチに凍って1撃で倒せるようになるし、ファイアキースなどなら、当てるだけで倒すこともできる。魔法ゲージの減りも少ないので意外に役立つぞ。



敵を凍らせる

←シャープクロウに当て続けると、凍らせることができる。凍った状態の敵を叩くと、一撃で倒すことができるので楽に戦うことが可能だ



ファイアキースを倒す

←他の敵だと凍るだけだが、ファイアキースに当てると一撃で倒すことができる。逆にファイアキースにはヒートブラストは効果がない

炎を消すことが可能



→炎を消すことも可能。行く手をはばむ炎を消したり、しょく台の火を消したりできる。謎解きにも使うので魔法ゲージの残りには注意

ムーンシードを使いムーンパスの奥へ

クラゾアにいわれたように、カルダチョムを倒してムーンシードを手に入れながら奥へと登っていく。カルダチョムを倒すには、グランドクエイクの魔法が必要だ。ムーンシードはボムガーデンそっくりのポイントに植えて、トリッキーのファイアで成長させると、ガケの上に登れる。



↑ここでの謎解きの核となるのは、このムーンシード。はしごのような使い方ができる植物だ



↑成長したムーンシードをはしご代わりに、上へ。植えられる場所は決まっているぞ

グランドクエイクを入手して カルダチョムからムーンシードを入手

強力なバリアをもつカルダチョムを倒すには、グランドクエイクを当て、くるくる回っているときに、弱点の背中へ攻撃するしかない。まずは、グランドクエイクを入手！ グランドクエイクは魔法ゲージの消耗が激しいので使ったら、マジックジェムでゲージを回復しよう。

1 扉の奥でグランドクエイク入手

左側にあいている洞窟の奥へと進んで、緑の光へと飛び込みグランドクエイクを手に入れる。使うと周囲に衝撃波を発してダメージを与える大技だ。シャープクロウなどに囲まれた時に使えば、ロックオンしていない奴にもダメージをいっぺんに与えられ、さらに確実にダウンさせられる効果がある。



↑クラゾアスピリットのデモの後で開かれる丸扉。この奥で新しい魔法が手に入る



↑おなじみの石をどかして中へ。いつもどおり水が囲んでいる中央でグランドクエイクをゲット



衝撃波で攻撃！

←敵に対しての攻撃にも使用することができる。敵を転倒させることも可能だ

2 グランドクエイクでカルダチョムを倒せ

グランドクエイクをショートカットに登録し、カルダチョムが出てきたら使う。くるくる回って背中を見せたら、方向スティックを左右に倒してコンパクトな打撃を繰り出し、ダメージを与えよう。



通常の攻撃は効果なし

←通常の攻撃はすべてバリアに阻まれてダメージを与えることはできない。グランドクエイクを使ってスキを作り出そう



グランドクエイクを当てて

←グランドクエイクが当たると、カルダチョムは目を回してくるくると回転する。背中が見えたら攻撃を仕掛けよう!!



背中へ攻撃して倒せ！

→カルダチョムの弱点は背中。クリスタルスタッフで叩いたり、トリッキーのファイアでダメージを与えよう



ムーンシードを育てて ムーンパスを登っていく

ムーンシードをはしごにして上へ上へと進んでいく。成長させるのにトリッキーコマンドが必要なので、青キノコを切らさないように注意しよう。また、カルダチョムとの戦闘では魔法ゲージが減りやすい。常にグランドクエイク2発分のゲージを保つように補給は忘れずにしよう。

1 ムーンシードを植えてファイアで育てる

カルダチョムを倒して手に入れたムーンシードを、壁の前の植えられるポイントへ使い、トリッキーのファイアを使って成長させる。成長したムーンシードを登って先へと進もう。余裕があれば、植えられるところすべてにムーンシードを植えて、いろいろと探索してみてもいい。



↑ムーンシードはこういった場所で育つ。ボム胞子と同じようにまいてから、ファイアで育てる



↑ファイアを当てるとガケの上まで届くように成長し、はしごのように使うことができる

アイテムを補給しながら進もう

マジックジェム、青キノコはこの地点で大量に消費することになる。幸い周囲で補給できるので、気づいたら取っておこう。また、ボムフラワーの胞子も手持ちがなければ補給しよう。奥で必要になる。



↑トリッキーコマンドの使用頻度は多いので、青キノコは限界まで持っておくと面倒が少ない



↑ムーンシードは、カルダチョムを倒すのが面倒なので、使うときに倒して取ろう

2 ガケの上へ登って奥へ

ムーンシードで登ったら、一番奥まで進んで、左から出るカルダチョムを倒してガケの上に登ろう。登ったらそのまま先へと進んでOK。周囲に出現するカルダチョムを倒しまくってムーンシードを集めてもいいが、ムーンシードは集めすぎても当分使い道がないので、必要な分だけ取ろう。



←マップで見たときの下の方へと進むのが正解だ。途中でカルダチョムを倒して、ムーンシードを補給しながらいこう



上段の道を進んでいこう

➡目的地方面へとまっすぐ進み、途中登れない場所ではムーンシードを使おう

3 ボムフラワーで壁を破壊して進め!

奥にある壁は、ムーンシードではなくボムフラワーの胞子を植えるボムガーデンだ。今までが今までだけに紛らわしいが、ボムフラワーを植えて壁を破壊して先へと進もう。胞子を持っていなければ少し戻ればボムフラワーが生えているので、そこで胞子をゲットすることができる。



ヒビ入りの壁の下がボムガーデン

←この場所ではムーンシードではなく、ボムフラワーを使う。胞子を持っていなければ少し戻れば生えている場所があるので、そこで補給してから来よう



爆風を受けないよう注意

➡ボムフラワーを爆発させれば、この奥へと進んでいける。PDAのマップを確認しながら進もう。奥に進むと今度は落下するいん石のデモが流れるぞ



ムーンパス 全体マップはP40

道をふさぐ巨岩を浮かせて試練の館へ

ムーンパスを進んでいると、唐突に落下してくるいん石に道をふさがれてしまう。試練の館へと続くワープパッドはその奥にあるので、まずは巨大いん石を排除するのだ。いん石の先では、ムーンシードが1つ必要となる。持っていなければ近くにいるカルダチョムを倒して入手しよう。

ガス穴に隕石を詰めて 巨岩を浮かせて通れ！

ムーンパスを進んでいると、突然巨大いん石が落下してゆく手をふさいでしまう!! いん石をどけなければ試練の館へ進めないので、噴出するガスの力を利用して、道をふさぐいん石をどかせるのだ。この周囲に出現する敵は探索の邪魔になるので、探索前に倒してしまおう。



←いん石が落下するデモが流れ、この巨大な岩の塊に行く手をふさがれてしまう。噴出するガスの力を使って排除するのだ！

1 まず硬い敵を凍らせて倒す

まずは探索の邪魔になる硬い敵を先に倒してしまおう。打撃だけでは倒すのに非常に時間がかかり効率が悪くなってしまう。アイスブラストを当ててから、クリスタルスタッフによる打撃を加えよう。凍るまで噴射するのがポイント。周囲が安全になったら探索開始だ! 魔法ゲージの回復もしておこう。



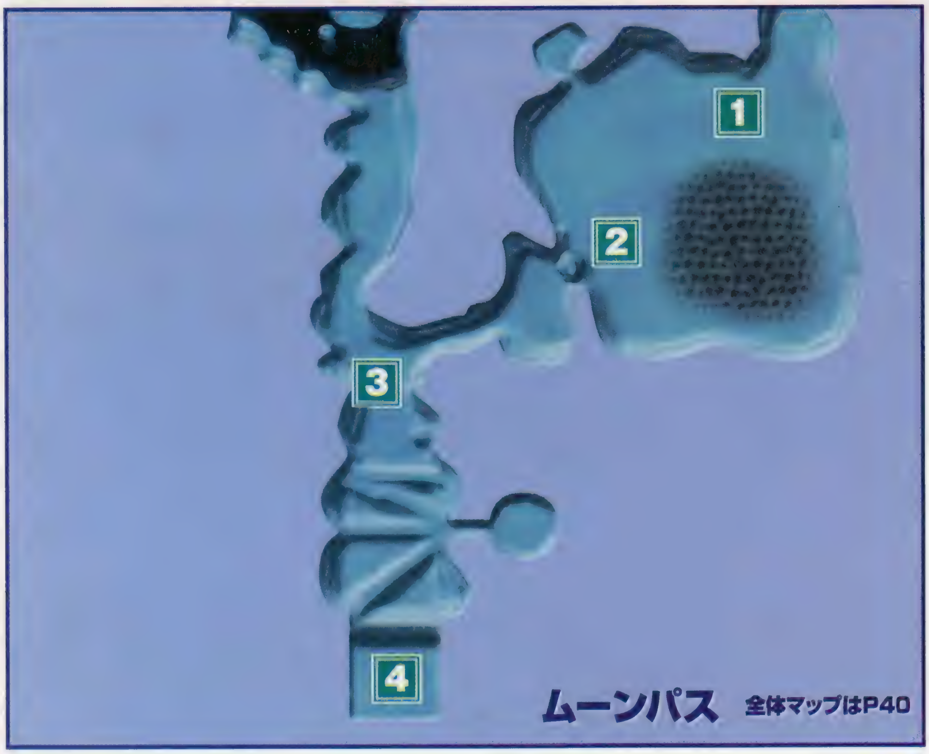
倒すのに時間がかかるが…

←耐久力が高く、普通に叩くだけならかなりの数の打撃を必要とする。なかなか倒しづらい敵だ



凍らせれば一撃！

←凍らせてから叩けば、一撃で倒すことができる。周囲のマジックジェムで魔法ゲージを回復できるので、こうやって倒そう



ムーンパス 全体マップはP40

ガスとガーゴイルに注意

ガスに当たると、ダメージを受ける。不用意に上に乗らないように。ガーゴイルの不意打ちはガードで回避できるぞ。



←ガスの噴出口は少しくぼんだ緑のところ。上に乗らなければ問題ない。余計なダメージを受けないように注意



←カルチョダムとの戦闘中に出ると厄介。遠距離からヒートブラストで片付けよう。近くに寄られたら打撃で攻撃だ

2 3つの隕石を見つけてガス穴を塞げ

3つのいん石を、巨岩の前のガス穴に正しく配置すると、巨岩を浮かせることができる。いん石は落ちている他、埋まっていたりするので、トリッキーのサーチを使って掘り出そう。正しい位置に置けば、巨岩が動くので、様子を見ながら配置していくのだ。投げてしまったら元の場所で再入手。



↑巨岩に向かって左奥に1つ埋まっている。サーチコマンドで掘り返せば持ち上げることができる。普通に投げると爆発するぞ



↑一つ目の反対側にも埋まっている。これもサーチコマンドで掘り返して持ち上げよう。ガーゴイルの襲撃で落とさないよう注意

巨岩の前へ運べ

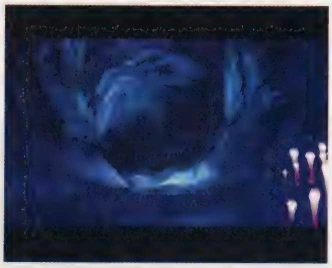

↑ガスの噴き出し口をふさぐように置くことができる。正しい位置にセットしよう



↑中央部で炎をあげてるものもある。アイスブラストで消火すれば、普通に持ち上げて使うことができるようになる

正しくセットすれば岩が動く


↑6つの噴出口に3つの小いん石を正しく置くことができれば先に進めるのだが…


↑正しい位置にセットすると、少しずつ巨岩が浮いてくてデモが流れる。場所をいろいろ試せ

3 隕石の先から左の坂道へ

いん石の先を進んでいき、ムーンシードを使って上に登り、スロープをどんどん上がっていく。ムーンシードがなければ一度戻ってカルダチョムを倒して手に入れてこなければならない。青キノコが切れているときも同様だ。


↑ここでムーンシードを使い、壁を登る。もうすぐワープパッドのある建物にたどりつけるぞ


↑いん石の下をくぐって道なりに進む。これ以降はPDAのマップを参考にしながら、目的地へ近づくように移動しよう。ムーンシードを使って壁を登ることも必要だ


↑壁を登った先へとさらに進む。出現する敵には早めに対処してライフを温存しよう

4 建物内のワープパッドで試練の館へ

進んだ先にある建物の中には、試練の館2回目へいけるワープパッドがある。パッドの上に登ってAで試練の館へGO! 魔法を使った謎解きが多いので、魔法ゲージは完全に回復させてから先に進むようにしよう。


↑上に登ったら、マップを見ながらさらに進む。程なくワープパッドが見えてくるはずだ


↑ムーンシードを使ってさらに上に登っていく。ムーンシードがなければ付近のカルダチョムを倒して入手しよう。青キノコは周囲にいるので心配はいらない


↑ワープパッド上でAを押せば試練の館へ跳ぶことができる。館は前回とはまったく違ったマップになるぞ

効率のいい戦い方とは…

敵を楽に倒す方法をいくつか紹介。まずは、足払いを使ったコンボ。次に、魔法を使った攻撃。威力は弱いがガードしづらい。ダメージを受ける仕掛けは、敵にもダメージを与えることが多いので活用しよう。


←魔法を使った攻撃もガードを許さないので、スキを作ったり、そのまま倒したりするのに有効に使うことが可能だ

魔法を使ってけん制!



最強!?足払い!

←横ローリングからアタックで繰り出せる足払いの威力は非常に強力。うずくまった敵に使って素早く、大きなダメージを与えてやろう。かなり便利なテク

仕掛けを利用して攻撃!!


➡周囲の仕掛けを利用してダメージを与える方法も有効だ。自分はガードを使うなどして巻き込まれないように

スピリットを入手しソンテイルの里へ帰る

まずは試練の館をクリアして、2つ目のクラゾアスピリットを入手するのが目的だ。スピリット入手後は、クラゾア宮殿でスピリットを開放しにいくことになる。クラゾア宮殿へはムーンパスを抜けて、ソンテイルの里へと帰れば、ワープ魔人のワープでいくことができる。

試練をクリアして クラゾアスピリットを入手

謎を解きながら奥へと進んで、試練をクリアしてスピリットを入手する。今回の試練の内容は格闘。出現する敵を制限時間内に全滅させるのが目的だ。スピリットの試練を受ける前に、ライフの残りや魔法ゲージ残量、ショートカットに登録するものなどをチェックしておくといいぞ。



↑試練の館は、最初に来たところとは別の構成になっている。練習ステージと比べないように!!



↑クラゾアスピリットに話し掛けると、試練が始まる。ライフと魔法ゲージは満タンで挑もう

1 アイス&ヒートブラストを使って進め

はしごを使って移動した後に、噴出する炎をアイスブラストで消し、登る。先へと進んだら、今度は後ろを向いてターゲットスイッチへヒートブラストを撃ちこめば、水かさが増して泳いで渡れるにようになる。ターゲットは上の方に付いているぞ。



↑登れる壁の前の炎を消火。アイスブラストを火が消えるまで当てろ!!



↑その後壁を登る。今度はヒートブラストを使うことになるので準備しておこう

→ヒートブラストでターゲットスイッチをオンに!





←水かさが増して泳いで渡れるようになる仕掛けなのだ



2 炎を避けて橋を渡れ

吹き出る炎を避けながら細い橋を渡っていく。どうしても避けられない時はRのガードを使おう。方向スティックを軽くかたむけてゆっくりと歩き、橋から落ちないように慎重に進んでいこう。



←噴き出す炎に巻き込まれないように。足を踏み外して落ちたりしないように注意しながら進んでいこう

→一番奥まで進めたら、振り返ってターゲットスイッチを探そう。これで奥の扉を開くことができるぞ



3 時間内に倒してスピリットを入手

クラゾアスピリットに話し掛けると試練が開始。普通にコンボを打ち込んでも充分に間に合うが、アイスブラストやグランドクエイクなどの魔法を使うとより早く全滅させることができる。オススメはアイスブラスト。



第2の試練!

⬅与えられた時間は約3分半。敵はあとから湧いてくるので手早く倒す必要がある。大きい奴はガードが固いので、時間をかけすぎないように!!



⬅アイスブラストをなるべくたくさんの敵を巻き込むようにかけて、凍った奴を1撃で倒していく。かなりのタイム短縮が可能だ

アイスブラストで攻撃



足払いで攻撃

➡残りの数が少ないようなら、スタンダードに足払いで倒すのもいいだろう。一番体格の小さい奴なら、1コンボ+足払いで倒せる

ムーンパスを抜けて ソンテイルの里へ帰れ!

試練をクリアしてスピリットを入手すると、デモが流れてムーンパスへと移動する。ムーンパスでは、燃料バレルを風に乗せて運び、壁を破壊してもと来た道を引き返し、ソンテイルの里へ帰る道を作る。

下から吹き上げる風は燃料バレルを爆発させずに運んでくれるのだ。

1 燃料バレルを運んで壁を壊せ

燃料バレルを持ち上げ、下から吹き上げる風に向かって投げよう。投げた先に地面があれば、爆発させずに地面へと置かれる。これを利用して、バレルをヒビの入った壁の前まで運んでいくのだ。壁を壊せばソンテイルの里に続く道まで戻ることができるぞ。敵に当てないように運ぼう!

バレルを風に乗せて運べ



⬆渦巻く風に向かって投げれば、バレルを爆発させることなく対岸へ運ぶことができる。風からそれると落下して爆発してしまう



⬆投げた後は自分も風に乗ってとび、繰り返して奥へと進んでいこう。ガーゴイルは先に倒しておくといい

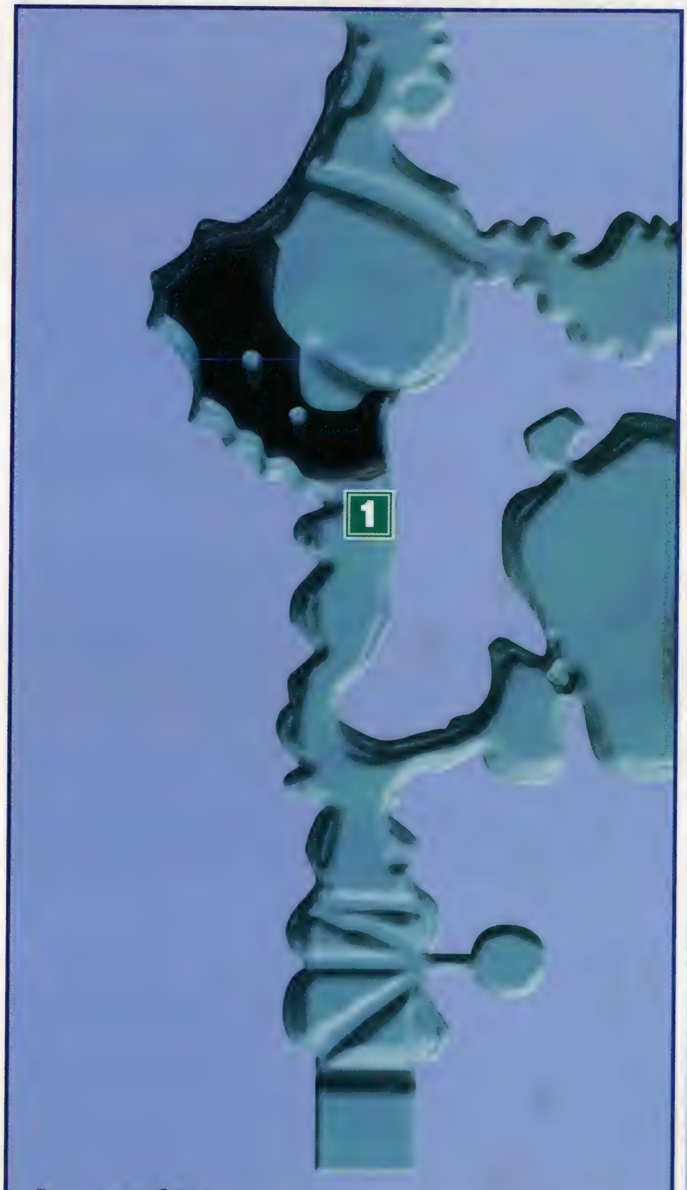
壁を壊した先へ進みソンテイルの里へ



⬆正面の壁を破壊することができる。燃料バレルを運んで、壁を爆破して先へと進んでいこう



⬆爆破した壁の向こうは、ここへとつながっている。あとはムーンパスを下って里へと帰るだけ



全体マップはP40

2つ目のスピリットを宮殿で開放

ワープ魔人のワープでクラゾア宮殿へ行って、スピリットを最上階で開放する。ここで、ついにフォックスはクリスタルの姿を見ることができるのだ。…しかし、助けるにはすべてのスピリットを集める必要がある。

光虫ランタンを使って暗闇を抜けて 宮殿の奥へと進め

クリスタルで来たときとは違って、正面から宮殿内に入ることになる。燃料バレルを使って宮殿内に入ると、その中は真っ暗闇。光虫ランタンを使って足元を照らしながら進んでいく必要があるぞ。

1 コンテナを壊して光虫を入手

コンテナを壊すと中から光虫が出てくる。光虫は使うたびに減っていくので、コンテナを残らず壊してなるべくたくさん集めておこう。周りの邪魔な敵はヒートブラストや燃料バレルで倒しておくと、安心して光虫集めに専念することができる。触るとダメージなので接近戦は避けよう。



↑コンテナからは光虫が出てくる。残らず壊して補給しておこう



↑奥の暗闇で手間取ると、いくつあっても光虫は足りることがない

2 シャープクロウを4体倒してゲートを開く

エネミーゲート手前にシャープクロウが4体出現する。魔法を使ったり、普通に叩いたりして倒してもいいが、ここは燃料バレルを利用して戦おう。燃料バレルを当てれば、1撃でシャープクロウを倒すことができるのだ！ なるべくたくさん巻き込める位置へ投げつけろ!!



↑奥へ進もうとすると、4対のシャープクロウが出現する。全滅させれば奥へいけるぞ



↑さっさと片付けて奥へと進もう。宮殿入り口右側から燃料バレルを取って奥へ！



バレルも有効だ



↑燃料バレルを直接ぶつければ、1撃で倒すことができる。うまく使いこなそう

3 暗闇の奥の壁をバレルで爆破

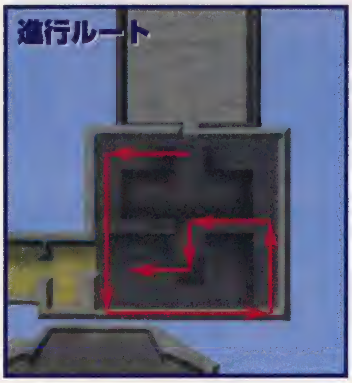
燃料バレルを持って、開いたエネミーゲートの奥へと進もう。光虫ランタンを使って明かりを灯しながら、スロープを上がって細い通路を登り、ヒビの入った壁を目指すのだ。ゆっくりやりすぎると燃料バレルが爆発するので、可能な限り手早く進め。足場から落ちてもバレルは爆発する。



➡燃料バレルは宮殿の入り口右側にある。時限式なので手早く進もう



↑光虫ランタンを使って光原を確保。闇に入ってすぐ右を登り壁にそって進んでいこう。落ちると爆発するのに注意





↑ここの壁を爆破する。途中で落っことしたり、もたもたして爆発させないように!! 運ぶ前に下調べするのもいい

4 ターゲットスイッチを入れてバレルを運ぶ

正面に見えるターゲットスイッチを入れると、噴出する炎が前後に動くようになる。燃料バレルを持ち、炎のすき間をくぐって、ヒビの入った壁を爆破する。左右の炎の噴出口をよく観察し、正確な動きで燃料バレルを運んでいこう。炎に触れるとバレルは爆発するぞ！



➡スイッチを入れれば炎が互い違いに前後に移動するようになる



⬅炎のすき間を素早く抜けて、奥の壁を爆破するのだ!!

5 監視ロボを倒してスイッチをオンに

バリアを張った監視ロボがスイッチの上にいるので、これを排除する。ロボの両側にある光る玉へ、左右の炎の色が玉と同じ色になる瞬間にヒートブラストを打ち込み、バリアを解除。バリアを解除したらヒートブラストで倒す。燃料バレルを運んでスイッチに置けば先へ進める。



➡ヒートブラストが炎にかするように狙いをつける



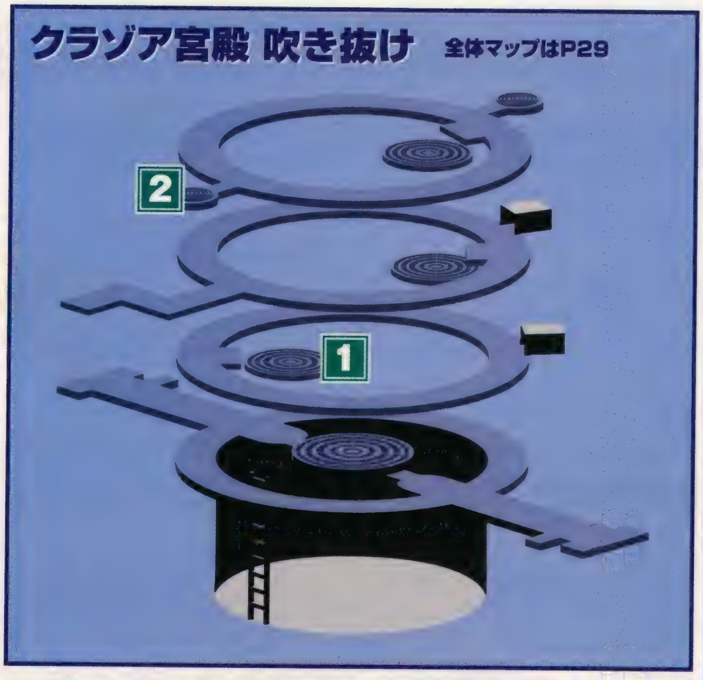
⬅バリアがなくなれば、監視ロボはヒートブラストで倒せるぞ

吹き抜けの回廊で風に乗って
最上階へ行きスピリットを開放

とらわれのクリスタルの待つ、宮殿最上階へと向かう。吹き抜けを流れる風に乗って、どんどん上に登っていくのだ。屋上に出る風は、円周回廊最上階にある。真ん中の風にずっと乗ってもたどり着けないぞ。

クラゾア宮殿 吹き抜け

全体マップはP29



1 吹き抜けの風を読んで上昇

吹き抜けには、いくつもの上昇気流が巻き起こっている。この流れを読み、上へと登っていくのだ。途中敵にダメージを受けたり、気流から外れて落下ダメージを受けることがあるので、体力の残りには注意しておこう。少なくなったらコンテナを壊して回復アイテムを探せ。

➡巻き上がる風に乗ってどんどん上昇していこう。目的地は上だ





⬅最上階のとらわれたクリスタルのもとまで行けば今回はゴール

移動ルート



⬆まずは中央の大きな吹き出し口に乗る。乗ったら限界まで上昇するのだ



⬆限界まで上昇したら、前に見えるパッドへ移動。高さがあるので途中で少し落ちても平気



⬆さらに上昇して、降り口へ。高度がたりないと落下することがあるので注意!!



⬆降り口と逆側にある噴出し口へ。ここから最上階へ一気に飛ぶことができるぞ

2 屋上の像の前でスピリット開放

屋上に着いたら、まずはクリスタルのもとへ。デモが流れて新たにクラゾアの像が出現するので、そこでスピリットを開放する。スピリットの開放が終わると、自動的にソンテイルの里へ戻されるぞ。



クリスタルを発見

⬅とらわれのクリスタルを発見。そばによるとデモが始まり、スピリットを開放するクラゾアの像が出現する。デモが終わったら、出現した像の前のパッドの前でスピリットを開放しよう

出てきた像にスピリット開放



➡クリスタルのつかまっている台座の右下がわに出現する。他にも像はあるけれど、これにしか開放できないのでまずは、クリスタルを発見するデモをみよう

フォックス・マクラウド(26)もお年頃?

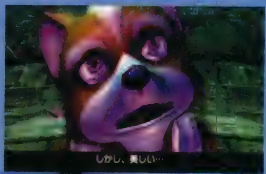
クリスタルを発見した時に流れるデモで、フォックスはクリスタルの美貌にうっとりと見とれてしまう。思わずペッピーが突っ込むほどのいれこみっぷりが見られるぞ。やっぱり長い航海のあいだ、男ばかりのグレートフォックスで生活していれば仕方がないよね!?







⬆女っけなしの航海が原因か、クリスタル(19)にかなりうっとりぎみのフォックス…







⬆ペッピーの突っ込みにかなりうろたえ気味。まぁ、健全なオスとしては仕方がないよね

ソンテイルの里南西からケープビーチへ

今度の目的地はケープビーチ。ケープビーチには、ソンテイルの里南西からライトフット村の井戸を通り抜けて行くことができる。先に進むのには60スカラベが必要だ。スカラベを集めてから先へ進もう。

準備を整えてから ケープビーチ目指して出発

試練の館から戻ってくると、ワープ魔人がスカラベ袋（中）をくれる。これで持てるスカラベの量が増えるのだ。スカラベは川のそばの岩の下や、バスケットの中などにあるので、こまめに拾って集めておこう。



スカラベ袋をゲット！

←クラゾア宮殿から帰ってくると、ワープ魔人からスカラベ袋がもらえる。これで100スカラベまでをもてるようになるのだ

1 スカラベを満タンにしてライトフット村へ

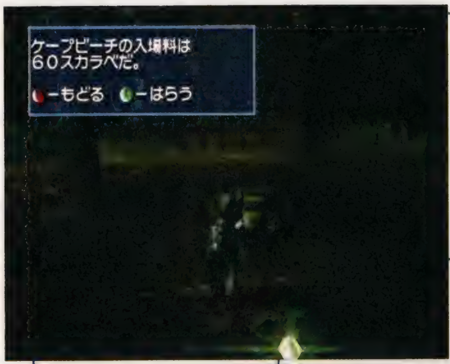
スカラベ袋が満タンになったら、レバースイッチを入れて門を開き、ライトフット村へ向けて出発する。道はほとんど一本道なので、迷わずに進むことができるだろう。マップを持っていればPDAに表示させよう。



←この先スカラベを要求されることも多々あるので、スカラベ袋の限界までスカラベを集めておこう。岩の下やバスケットをチェック!!

2 スカラベ60匹を払ってゲートを開く

シャープクロウを倒しながら進み、ゲートの前にあるオブジェクトにスカラベを60匹払おう。ゲートを開いて、先に進めるようになる。スカラベはあとでまた必要になるので、道すがら集めるとよい。



入場料が必要に

←コイツをチェックすれば、スカラベを払うかどうかの選択肢が出るので、スカラベを払って先へと進もう



ゲートを抜けて井戸へ

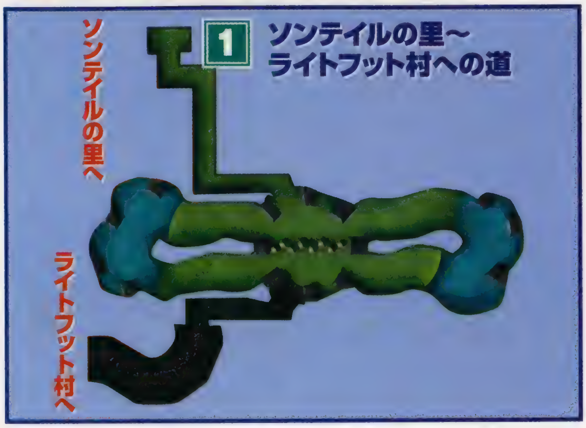
➡進んだ先には井戸がある。これ内部を潜り抜ければケープビーチはもうすぐそこだ。さっさと進んでいこう

今こそマップを買い占めよう

財布も大きくなったので、あるだけのマップを買い占めておこう。マップは単価が安いので、一度の買い物でたくさん買うことができる。全部買うに越したことはないが、最低でもケープビーチとクラウド城は買おう。



←もう在庫がない状態に…。これで突然のワープも安心だ!!





ライトフット村を通りすぎて
ケープビーチへ向かう

ライトフット村にはとりあえず用がないので、通り過ぎてケープビーチへ急ぐのもいいだろう。井戸に降りて反対側から登ればケープビーチへたどり着ける。井戸内で下手に落下すると、ミスになることがあるので注意！

1 井戸を降りて反対側へまわる

反対側に出るためには、井戸を降りて、逆側を登らなければならない。方向感覚を失うと、降りてきた方へまた登ってしまうこともある。方向はPDAで確認して方向を間違わないようにしよう。マップを表示させているのならば、拡大縮小も使って位置を完全に把握しよう。



➡PDAのマップで言うと、上から来たことになる



⬅反対側へとまわってはしごを上ればケープビーチへいける



方向は常にPDAでチェック

⬅先に進むためには、PDAマップの下の方を目指せばOK。薄暗い井戸でうろうろしているうちに、もとの場所へのはしごを上ってしまわないように

2 井戸の底にある燃料セルを回収

井戸の一番奥そこには、燃料セルが落ちている。一度底まで降りてひろいに行こう。慌てて降りようと飛び降りると、そのままミスになることもある。おとなしくはしごを降りるか、目で確認できる位置に地面があるときだけ飛び降りるようにして、下へ進んでいくのだ。



⬆きちんとはしごを降りて進もう。飛び降りるとミスになるケースが非常に多い



⬆井戸のそこには燃料セルやマジックプラントがある。とりあえず燃料セルを回収だ!!

3 井戸を登ってケープビーチへ

来た方向の反対側を登って道にそって進んでいけば、ケープビーチへ出ることができる。ケープビーチ入り口周辺には強いシャープクロウが出現するので、落下などでダメージを受けてライフに余裕がないときは周辺を探索してエナジーナッツなどで一度回復してから進もう。



⬆ちゃんとケープビーチ方面に出るように方向を確認してはしごを登ろう



⬆井戸を出たあとは道なりに進むだけでケープビーチにたどり着くことが可能だ





クラウドランナーの女王を助けてゲートを開け

シャープクロウにとらわれた、クラウドランナー族の女王を救出するのが目的だ。女王はゲートキーパーでもあるので、救出すると、クラウドゲートを開いてクラウド城へのルートを開いてくれるのだ。

ゴールドバーを掘り出して ハイト族に返してやろう

ハイト族に話し掛けると、ゴールドバーを集めてくれと頼まれるので、ビーチに隠されたゴールドバーを掘り出して返してやろう。全部わたせば、閉じ込められた女王の部屋に続くはしごを下ろしてくれる。

1 ついでに燃料セルの小島へジャンプ

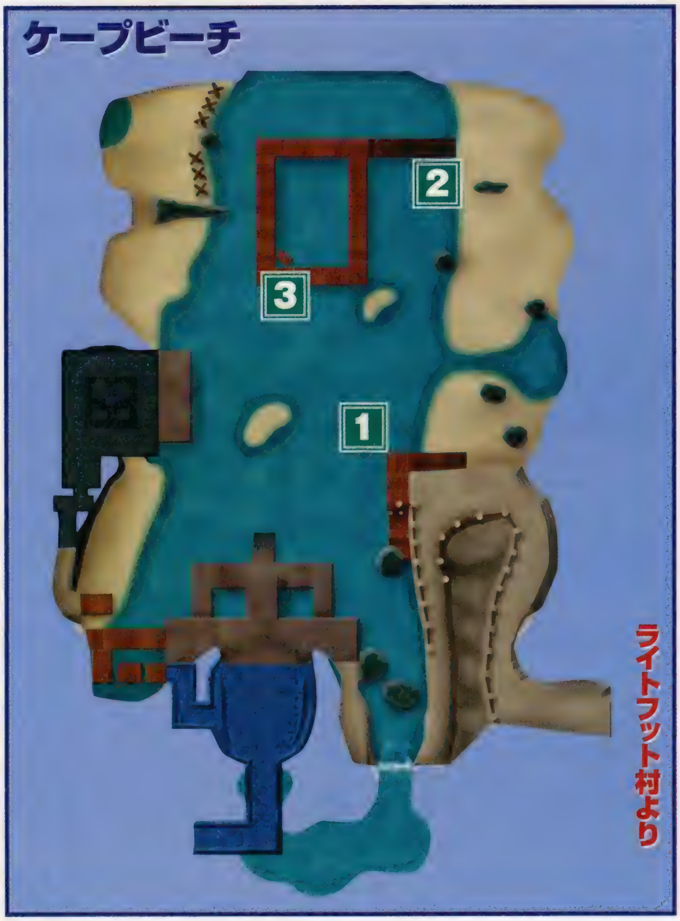
滝の裏のターゲットスイッチを入れて下へ。水中から上がることはできない小島に燃料セルが置いてあるので、足場から飛び移ってゲット。



→この足場に上って、台の上から飛び降りる位置を調整して燃料セルの小島へ

⬇うまく着地できれば燃料セルをゲットできる。このまま海をわたって陸上部へと進んでいこう。渦潮に巻き込まれないよう注意





2 ハイト族に話しかけに行く

ハイト族の周りを囲っている足場へ登って、話し掛けに行くのだが、登るには25スカラベ払う必要がある。たりない場合は周囲のバスケットや、コンテナを壊したりしてスカラベを探し出そう。スカラベを払わず、ハイジャンプでも登れる。ハイト族と話すとゴールドバーの探索を頼まれる。



⬆コイツにまたスカラベを払って通してもらう。充分な額はソンテイルの里で用意しているはず



⬆隠した近海を探してくれるようにと頼まれる。ビーチ周辺に4つ埋まっているので掘り出そう

3 4本のゴールドバーを見つけて返却

マップに点在する4本のゴールドバーを集める。ゴールドバーを集めるには、トリッキーのサーチで掘れる場所を掘っていけばOK。マップに示した場所以外にも掘れる場所がありライフィーなどを取ることができる場所がある。くまなく探して掘っていくといいだろう。



⬅ゴールドバーはサーチで見つけることができる。掘れる場所は全部掘っていこう。ゴールドバー意外にもイイものが出てくるぞ



⬆掘れる場所はいろんなところにある。海の中の小島やコンテナの下にもあるので探索は慎重に





⬅次の壁はファイアで燃やして奥へ進むことができる

はしごを登った奥で
ガスの罠を切り抜けて女王を救出

4本のゴールドバーをハイト族に渡すと、届かなかったはしごが下りてくる。はしごを上れば小部屋に上がることができる。小部屋で毒ガスの仕掛けをクリアすれば、女王を開放することができるぞ。



1 はしごを登って小部屋に入る

はしごを登って奥へ進み、小部屋の中に入る。この後、毒ガスの仕掛けが発動するので、忘れずにセーブをしておこう。空気ゲージは非常に減りやすいので、ちょっと手間取るとミスになってしまいやすいのだ。



直前にセーブを!

←スイッチを入れれば小部屋の扉が開く。ジャンプで渡って小部屋にいけるぞ！　小部屋に入る前にはミスしてもいいように必ずセーブしておこう

2 ブロックを元の位置に戻してトラップをクリア

部屋の奥まで進むと、扉が閉まってガスが放出される。動いた石をつかんで動かし、毒ガスの噴出口に詰めよう。高いところへ登るとゲージが回復するので、こまめに回復しながらガスを止めるのだ。



Aでブロックをつかんで

←石をつかんで、もとの場所へ通していく。こうしているあいだにもゲージはどんどん減っている。0になると当然ミスになるぞ。ゲージの減りを気にしつつ作業



奥まできちんと押し込めろ!

➡きちんとガスの噴出を止めないとダメだ。しっかりと押し込んでガス漏れがないかどうか確認しよう。押したつもりでいると、どこからか漏れてミスになることも



上に登ってゲージを回復

←部屋の隅にある足場に上るとゲージを回復することができる。やばくなったら回復を繰り返し、ミスにならないように石を運ぼう。無理せずに石を元に戻すことが可能だ

3 クラウド女王を助けてゲートを開く

クラウド族の女王を救出すると、クラウド城へのゲートを開いてくれるイベントが発生する。このイベントの後からアーウィンでクラウド城へ行くことができるようになる。ただし、アーウィンはソンテイルの里に停めてあるので、一度里へと帰る必要があるぞ。



←小部屋の仕掛けをクリアすると牢は勝手に解除される





⬆➡ゲートが開くので、これで新しいアーウィンステージへ行ける

4 ソンテイルの里へ戻ってアーウィン発進

宇宙にあるクラウド城へ行くために、アーウィンの置いてあるソンテイルの里を目指す。来た時とは逆のルートを進んでいけばOKだ。井戸から、ライトフット村を抜けてソンテイルの里のアーウィンへと帰ろう。目指すのは、クラウド城!　ここに次のスペルストーンが!?



←ヒートブラストで滝の裏のスイッチを入れればここの橋がかかる



⬆来た道をずっと引き返してソンテイルの里へ。近道はない



←アーウィンに乗り込んで、クラウド城へ!! 難易度はいきなりアップだ

アーウィンステージ(P57)を抜けてクラウド城へ

安全なフライトと
確実なスコアアップを
キミにお届け!!

アーウィンステージ攻略編

指定の数のゴールドリングをくぐって目的地へ

アーウィンステージは、後にいくほど難しくなってくる。アーウィンの完璧な操作は、ゲームクリアには絶対に必要になるので、序盤の難易度がやさしいうちに操作をマスターしよう!! 目指せ！ エースパイロット!!

P.29より きわめてカンタン！ リングを1つくぐってソンテイルの里へ

10個あるうちの1つのリングをくぐるだけでクリアになるこのステージでは、クリアよりもどれだけスコアを伸ばせるかを考えて挑戦してみよう。ダメージを受けずにより多くの敵を倒し、リングをくぐるのだ。

ルートマップ

スタート直後に機雷交じりのいん石郡。後半は地面そばにリングが。



1 いん石より機雷を狙え

進行ルート上にある機雷は必ず撃墜しておこう。余分なダメージを受けると、無理してでもゴールドリングを取らなければならない時に、撃墜される可能性が出るからだ。



↑進行ルートの安全を確保するのは基本中の基本。リングのそばに機雷がある場合は、それを重点的に狙い撃て

2 ボムはここで使え!

このステージでのボムの使いどころはここだ。敵といん石がなるべくたくさん爆発の範囲に入る位置で起爆させよう。ボムは3つしか持てないので、使うときは景気よく!



↑敵や小いん石が密集している地点はボムの使いどころだ。なるべくたくさん巻き込めるように撃ちこもう

P.33より まだまだ序の口 リングを3つくぐってダークアイス鉱山へ

ルートマップ

陸地の切れ目には大いん石が。多くのリングは障害物の陰にある。



1 画面外からくる岩に注意

大き目の岩の軌道は、注意をそらすと画面外からやってくることがある。軌道を見逃さず、ブーストとブレーキのどちらを使えば避けられるかを判断して、確実に回避だ!



↑動きを把握していないと、死角から現れるので対処不可能に。観察を怠るな！

2 ショットを当ててゲット

リングの中に×印があるのは、ショットを当てないと取れないリングだ。ショットを当てて確実にリングをゲットしておこう。遠くにあるうちに命中させるのが理想的。



←×印月のリングは撃たないと取ることができない。正確な射撃を



→スコアとクリアのために確実に取ろう。地形にぶつからないように

3 最後のリングをゲット

ステージの終わりには、たいていゴールドリングが配置されている。リングクリアにあと1つでステージが終わりそうな時の保険に使おう。

P.55より いきなり難易度アップ!

リングを5つくぐってクラウド城へ

このステージは、ゴールドリングを10個あるうちの5つくぐらないとクリアできない。半分見逃すとアウトなので、このステージからリングゲットを中心に行動しよう。リングは静止しているだけではなく、動いたりするものもある。どのリングがどこにあって、どんな動きをするかを覚えておくと、落ち着いて対処することができるぞ。ここを楽にクリアできるようになれ!!

1 アイテムを無視してリングへ

2番目のゴールドリングは、右にあるアイテムボックスを無視して確実に取りにいこう。ショットを当てる必要のあるリングなので、その方が確実にゲットできるのだ。

➡アイテムボックスの方を取りに行くと、ゴールドリングを取るのは非常に難しくなってしまう



2 上下に動くリングを入手

地形の変化や敵の出現などが激しいエリアに置かれているので、取るための操作をしないと見逃すぞ。



←リングの位置と自機の動きを計算して、確実にゲットしよう

3 トンネルを抜けると敵が

動きを制限されるトンネルでは、ショットで正面の敵を倒し、攻撃はローリングではじくとよい。



←敵の攻撃はローリングではじき、いん石はブーストなどで回避

4 ボムで敵を一掃

ボムをもっている時、このような敵の編隊が出てきたら打ち込もう。放置すると弾を大量に撃ってくる。



⬆攻撃も激しくなってくるので、やられる前に1機でも多く落としてしまおう

5 左右に動くリングをゲット

ショットを当てないと取れないリングが左右に動く。動きを見切って操作しないと取れないので注意!



←リングを追いかけるように飛ぶと取れない。待ち伏せするように

6 岩を避けつつ取ろう

地形が邪魔して取りづらいところでは、L、Rトリガーで機体を傾けて障害物をかすめるように飛ぼう。



←ブレーキ、ブーストを駆使してノーダメージでリングをゲット

7 最後のトンネルでリングを

最後のトンネルに入れれば、最後のリングをゲットできる。外からは入れないので無理はしないこと。



⬆トンネルに入れなければあきらめるしかない。入り口が勝負だ!!

ルートマップ

序盤は陸上で、中盤から建築物のすき間を飛びリングを集める。

左から



biohazard zero

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	バイオハザード0（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	11月下旬予定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	7800円（予価）		

生き残れ。

シリーズ最大の謎と恐怖がここにある。



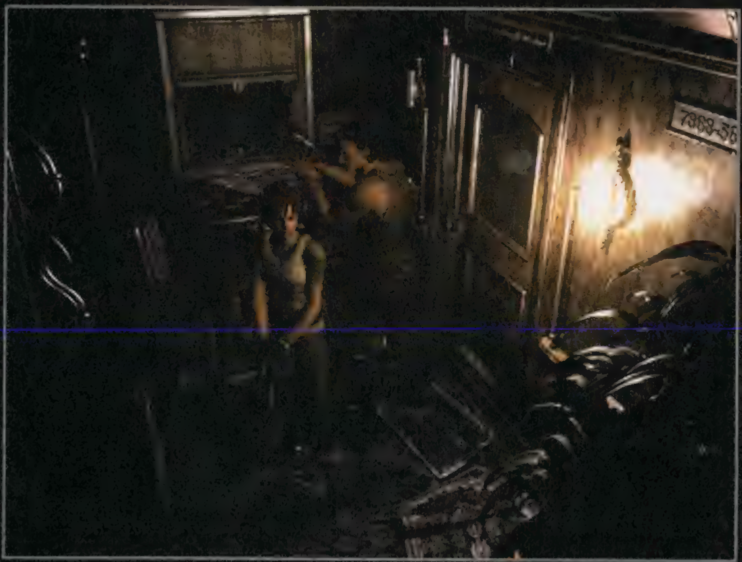
1998年7月。ラクーンシティ近郊

ラクーンシティ近郊にあるアークレイ山中で、人が食い殺されるという猟奇的な殺人事件が頻発した。事態を重く見た警察は、警察所属の特殊部隊「S.T.A.R.S.」のブラヴォーチームを事件現場へと派遣した。いったいそこで何が起こっているのか？ この事件が、今後とてつもなく大きな事件へと発展するなど、誰も予想だにしていなかったことだろう。本作の主人公であるレベッカは、先遣隊として出動したブラヴォーチームの一員である。彼女はS.T.A.R.S.に所属したばかりの新米隊員で、化学方面の知識を買われ、部隊の衛生面を担当している。戦闘はあまり得意ではない上、非力な女性で、最年少。しかも、今回が初めての実戦経験。そんな彼女が直面するのは、目を覆いたくなるような、言いしれぬ恐怖の物語だったのである…。



⬆レベッカと出会い、行動を共にするビリー。どういう経緯か、彼も事件に巻き込まれてしまう



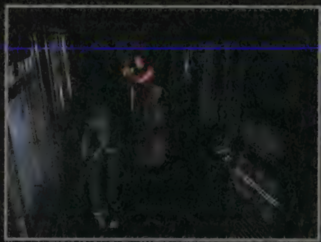


行方不明のブラヴォーチーム

前作「biohazard」は、本作「bio 0」のすぐ後に起こった物語である。前作は、先遣隊であるブラヴォーチームが消息を絶ったため、その調査と事件の究明のために投入されたアルファチームの物語だ。「biohazard」をプレイした人なら分かると思うが、そのオープニングシーンで、ブラヴォーチームのヘリが墜落しているのが確認されている。いったい何があったのか…



⬆本作の舞台のひとつである列車。どのような経緯かは不明だが、ここが最初の舞台のようだ



⬆石造りの壁に囲まれた地下通路のような場所。白熱灯の明かりに照らされたドアも見える

前作「biohazard」では、前述の通りアルファチームが登場する。が、舞台である洋館で、数名のブラヴォーチームのメンバーと再会する場面があるのだ。つまり、ブラヴォーチームは、何らかの事件に巻き込まれながらも、洋館までたどり着いた、ということになる。その間に起こった、今までに明かされなかった謎が、ついに明かとなる。



⬆前作「biohazard」には登場しないビリー。と、いうことは…どういうことだ!?

S.T.A.R.S.(Special Tactics And Rescue Service)

Bravo team

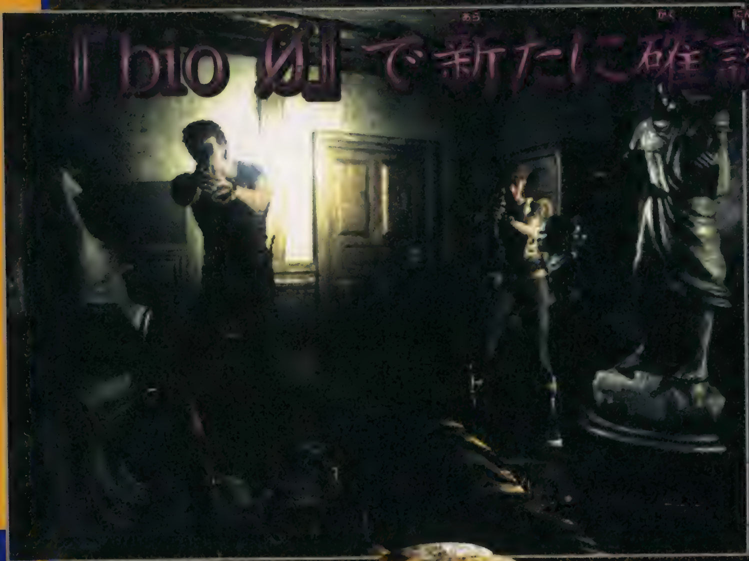
- エンリコ・マリーニ（隊長）
- ケネス・J・サリバン
- リチャード・エイケン
- フォレスト・スパイヤー
- エドワード・デューイ
- レベッカ・チェンバース

Alpha team

- アルバート・ウェスカー（隊長）
- クリス・レッドフィールド
- ジル・バレンタイン
- バリー・バートン
- ジョゼフ・フロスト
- ブラッド・ヴィッカース



『bio Ø』で新たに確認された有機生命体兵器

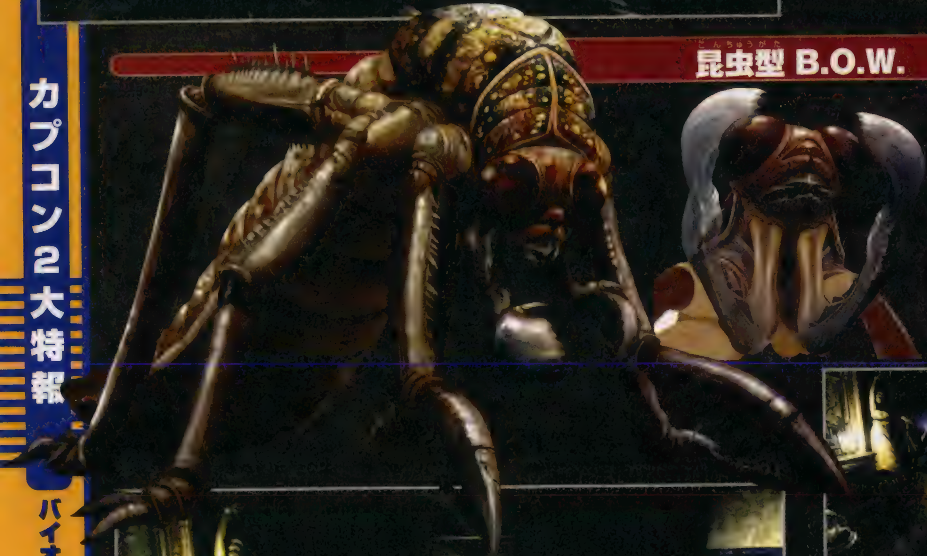


兵器として利用するために、アンブレラがウイルスを投与して作り上げた有機生命体兵器「B.O.W.（Bio Organic Weapon)」。本作には、意図的に作り上げられたものではない、非B.O.W.が多数登場するのだが、いままでに見たこともない新しいB.O.W.も登場する。ゆがんだ化学の力により生み出されたモンスターたちは、容赦なく人間に襲い掛かる。あるものはゆっくりと、あるものは瞬時に人の命を奪っていくのだ。遺伝子レベルで改造を施されている彼らは、創造を絶する力を秘めているため、苦戦を強いられることになるだろう。パートナーと力を合わせて戦っていくのだ。



⬆非B.O.Wの大サソリ。なんらかの形でウイルスに感染してしまったタイプのモンスターだ

昆虫型 B.O.W.



様々な「虫」をベースに、「t-ウイルス」を使ったDNA操作を繰り返して生み出された昆虫型B.O.W.。体長は2m ほどもあり、カマのような前足で獲物を捕食していたようだ。天井裏などのジメジメしたところを好み、獲物が近づくと突如降りてきて、襲い掛かっていた。初期のB.O.W.として開発が進んでいたが、兵器として命令を遂行できるほどの知能の発達が見られないという致命的な欠陥があったため、研究は中止されていた。つまり、食べるという本能のみで攻撃してくるのだ。



⬆セミの幼虫のような姿なので、体表は固そうな印象を受ける。弾丸があたっても怯まない



⬆カマのようになっている前足を振り上げ、ビリーに襲い掛かってくる昆虫型 B.O.W.





⬆追いつめられたビリー。逃げるか…それとも…



⬆ビリーの攻撃が背中を捕らえた瞬間



⬆ビリーを押し倒すほどのパワーを持っている昆虫型 B.O.W.。この状態から挽回できるのか?



タイラントの前身　プロトタイラント

タイラントの前身となる「プロトタイプ（試作品）」。ウイルスの影響が強すぎたため、全身の肉体が腐りかけている。姿はタイラントとそっくりだが、思考能力の欠如が激しく不安定であるため、廃棄処分となっていた。身長は250cmを越え、その巨体からの攻撃は驚異的。たった一撃で、相手を瀕死の重傷へと追い込む。



⬆レベッカの攻撃に対し、まったく怯まない。攻撃が効いているのかどうかもわからない





一撃必殺の怪物　ハンター

ウイルスの投与によって遺伝子構造が変化した人間を元に、他の遺伝子情報を加えることで生み出された「B.O.W.」。俊敏な動きで的確に獲物の命を刈り取る様は「狩人（ハンター）」のコードネームにふさわしい。簡単な命令を、理解・遂行する事ができる知能も持っているため、実験体のなかでは成功の部類に入る。ウロコ状の体表から、なんらかの爬虫類、もしくは両生類の遺伝子が組み込まれていることが想像できる。その姿を見たものは、例外なく生理的嫌悪感を抱くことだろう…。



⬆ハンターは、2体以上で行動することも多く、標的をとりかこむようにして攻撃してくることもある。1体ずつ確実にしとめなければ…





⬆ウイルスの影響により、筋力が増強されており、想像を絶するパワーとスピードを持っている。鋭いツメで、標的の急所を狙ってくるのだ



⬆これだけ距離が離れていても、驚異的な跳躍で一気に間合いを詰めてくる場合もある



⬆ハンターに狙いを定めるレベッカ。しかしハンドガンの威力では、容易に対抗できない

『bio Ø』のモンスターに感じる嫌悪感

多くの人が生理的に受け付けないもの。存在だけでも嫌悪感を感じるもの。皮膚が腐ったもの、虫、爬虫類。たとえゲームの中のことであっても、触られるだけで鳥肌がたつ。そんなモンスター達が、このゲームには数多く登場する。そして、ゲームキューブでだけ堪能することができる美しいグラフィックと音楽が、臨場感のある生々しい恐怖を演出する。人間の生理的感覚を巧みに利用したゲーム作りがかいま見える。



待ってましたの逆転劇！



こんなにギャグで！



こんなにシリアス！



恐怖のツッコミ男、再び!!

逆転裁判 2

正義感あふれる弁護士、成歩堂 龍一となって真実を暴き出し、無実の罪に問われている依頼人を救いだせ!!

GBアドバンス

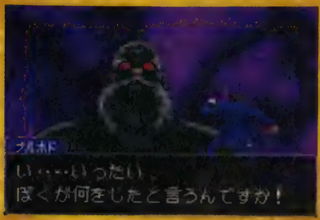
タイトル	逆転裁判 2	価　格	4800円
発売元	カプコン	ジャンル	法廷バトル
発売日	10月18日	プレイ人数	1人用

※公式サイト（http://www.capcom.co.jp/saiban2/）で体験版もプレイできるぞ！

いつものキレがない成歩堂。いきなりトンデモないコトに！

主人公の成歩堂龍一は、前作で数々の難事件を解決した弁護士。持ち前の正義感とハッタリ度胸で、幾多の不利な裁判を逆転勝利へ導いた。しかし、今回は何かが違う…。本作のオープニングではいつものキレが無く、どことなく様子がおかしい。いったい何が起きたのか？ そして裁判の行方は？ 前作以上に突拍子もない人物たちを相手に、いかに逆転劇を繰り広げるのか？





↑巨大なサイバンチョ（裁判長）！これはナニ？



↑悪い夢を見ていたみたい。この携帯も原因？

どうした成歩堂？ いったい何が…!?

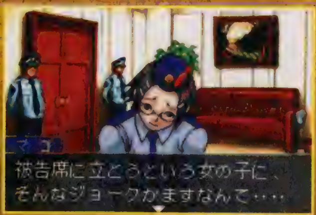
もうじき重要な裁判が開廷…という時なのに、なんだかさえない成歩堂。そればかりか、依頼人のことも覚えてない!? これは悪いジョークなのだろうか…。



↑目を輝かせて信頼してくれている依頼人のマコ



↑なんと、こともあろうか依頼人の名前を…



↑ジョークなのか!? ま、まさか本当に??



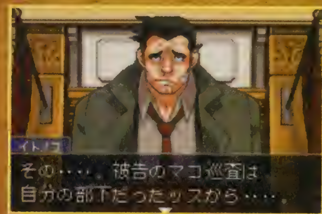
↑なんだか不安なまま開廷してしまうのだった

証拠品をチェックしてヒントを探せ

なんだか事件の詳細も分からないまま開廷！ こんな時は、少しでも情報を集めなければ…。Rボタンで法廷記録をチェックして、事件の情報を頭に入れるのだ。



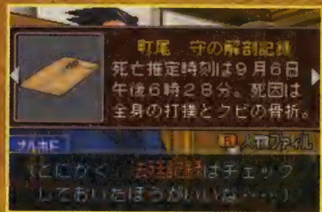
↑自信たっぷりのアウチ検事。どんな証言が？



↑最初の証人は、前作でおなじみ、イトノコ刑事



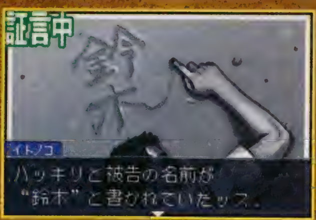
↑法廷記録を見るように勧める、須々木マコ



↑新たな証拠や証言で書き換えられることも

真実はウソに隠されている!!

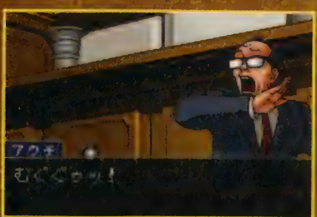
依頼人が無実であるなら、証人の証言と証拠品との間には、どこかで矛盾点があるはずだ。証言の内容と法廷記録のデータを見比べて、ウソを見破るのだ。



↑被害者のダイイングメッセージ。しかし…



↑どこかに矛盾があるハズ。それを見つけるのだ



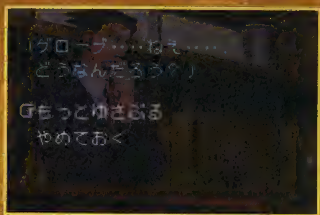
↑矛盾を指摘できれば、無罪に一歩近づくぞ



↑不利な裁判も、有利な方へ逆転させるのだ

ゆさぶりをかけて情報を引き出す

証人の証言内容に矛盾点が無いと思われる場合は「ゆさぶる」コマンドでツッコミを入れよう。根拠のないハッタリでも、思わぬ新情報を手に入れられる場合も。



↑どんどんつっこんで、情報を引き出そう



↑問題の焦点は何かのプレゼントのようだ



↑きっぱりと答えるイトノコ刑事だが…



↑こんな選択肢に発展することもある

これが成歩堂流。ハッタリをカマして逆転劇を!!

矛盾点を見つけたら、その証拠をつきつけ、不利だったハズの裁判を一気に逆転させるのが成歩堂流。しかし、そう簡単にはいかない。検察側は新たな証拠品や新たな展開で、さらに逆転を狙ってくるのだ。二転三転する法廷。これを乗り越えることが勝利への道であり、醍醐味なのだ!!



↑法廷記録にも載ってもない物なのに…



↑一か八かの大ばくち。これで逆転なるか!?



↑成歩堂のハッタリから、検察が崩れてきたぞ


↑これにて無罪で閉廷! 一件落着…かと思いきや



↑なんと検察側の立証は終わっていないとか



↑愕然とする成歩堂。まだ証拠があるというのか

逆転につぐ逆転! 思いもよらない証人も登場!!

成歩堂の前に現れた、新たなライバル「狩魔 冥」

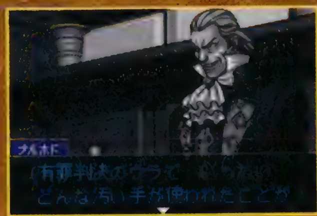


↑狩魔 冥の口から「復讐」という言葉が。前作での成歩堂 vs. 狩魔のことを言っているのか!?

前作でも登場したマヨイちゃん、イトノコ刑事、サイバンチョ（裁判長）、アウチ検事以外にも、数多くの個性的なキャラクターが登場する。中でも、新たに登場する成歩堂のライバル、天才検事「狩魔 冥」は強烈な存在感があるのだ。13歳で検事になってから、現在まで完全無敗を誇っている彼女。その父親は、前作で成歩堂を窮地に追い込んだ狩魔 豪である。「狩魔の血を引く者」。この対決こそが、今回の『逆転2』の大きなテーマなのだ。法廷で、男たちに容赦なくムチの洗礼を浴びせる彼女。その性格やいかに!?



↑狩魔豪は無敗を誇っていた非情な検事だった



↑被告を有罪するためならどんな手も使ったという


↑ヘタに喋ると、冥の鋭い一撃が飛んでくるのだ



↑さすがの成歩堂もビビったか!? この勢いに勝てるのか?



↑高らかとムチを振り上げる。バシッというムチの鋭い音が



↑狩魔の血。本作の大きなテーマだということだが…



↑無敗を誇る狩魔 冥。そのカンペキな立証に対決しなければ!



↑いちいち成歩堂のフルネームを叫ぶ。なんだか威圧されそう…

Nintendo DREAM

特製シール Vol.77

カレンダーに貼ろう!

Nintendo DREAMは月2回刊
Vol.78は10月21日発売!

『ゼルダの伝説GC』(仮)画面写真シール





「セガ魂」連動アイアイシール

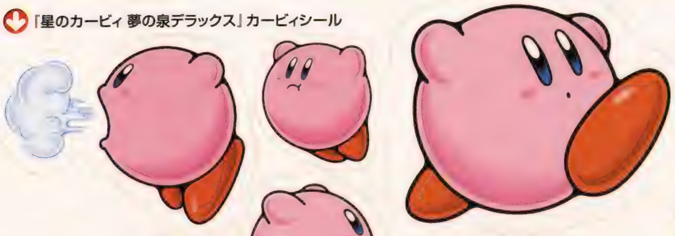


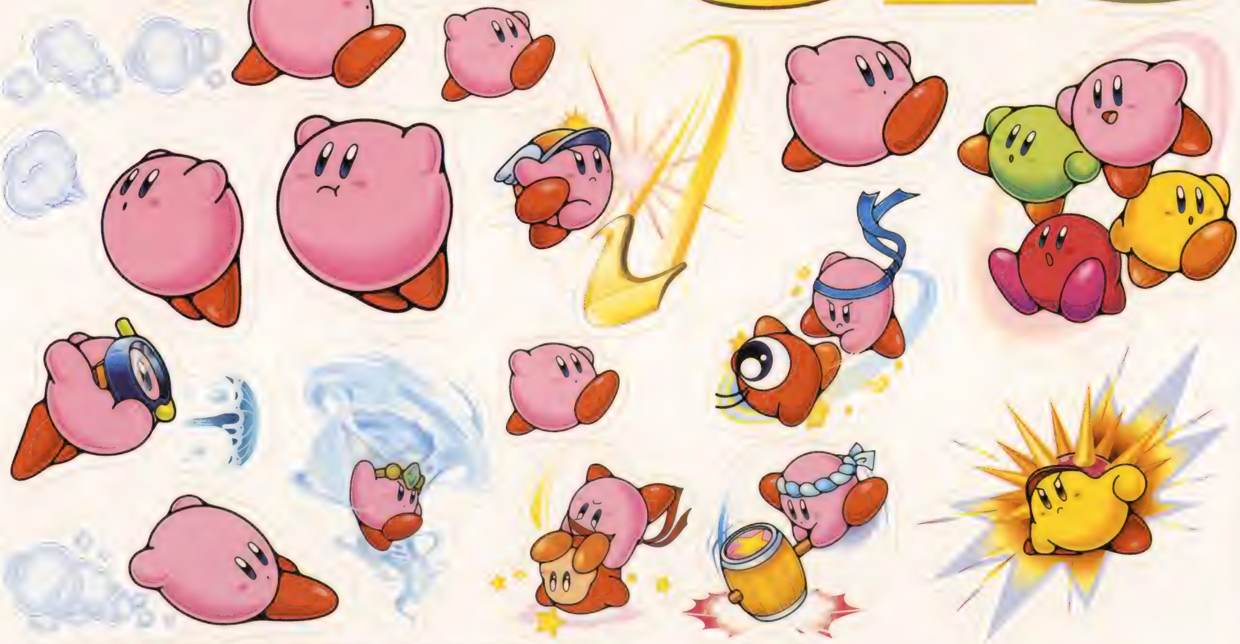
『マリオパーティ4』登場キャラクターシール





『星のカービィ 夢の泉デラックス』カービィシール





年末ソフト新作先取りガイド

＋徹底攻略

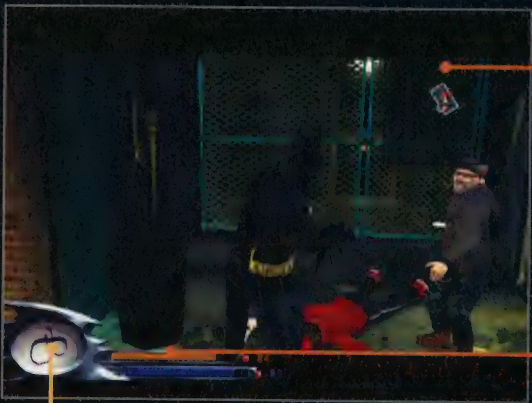




ここからは秋冬に発売予定のニンテンドーゲームキューブ＆GBアドバンスの新作ソフトをまとめて紹介。話題ソフトの続報も気になるところ！　それに発売済みの人気ソフトの攻略もバッチリフォローしているので、ゲームに行き詰まったプレイヤーもこれで安心。

豊富な装備とアクションを駆使して誘拐されたゴードンを救い出せ

プレイヤーはバットマンを操作し、何者かによって連れ去られたゴードンを救うべく、ゴッサムシティの悪者を退治していくアクションADV。バットマンの代名詞「バットギア」を駆使しながら、フィールド上に仕掛けられた罠や謎を解いていき、シリーズでおなじみのキャラクタと戦っていくのだ。



全体マップ

体力ゲージ
上の表示はバットマンの体力、下はバットギアの効果だろうか?



バタラングでギャングを撃退する

←距離の離れた敵に対してはバタラングを投げて攻撃していく

雨の降るビル街もジャンプでひとっ飛び





視点を変えて武器を発射

←↑並外れた身体能力でビル街を移動する。時には視点を変更し、手に入れた武器を使用することも

手に入れたアイテムを使用

バットマンは、超人的な肉体や能力を持つヒーローではなく中身は生身の人間。その代わり、豊富なアイテムと類まれな運動神経を持ち合わせている。



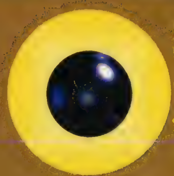
バタラング

↑敵を攻撃するのに使用。ロープ付きの「バットケーブル」はワイヤーを使っての移動が可能に



メディカルキット

↑傷ついたバットマンの体力を回復することができる。悪者との戦いにはキズが絶えない…



スモークカプセル

↑敵にぶつけて使用したり、相手の目をくらませることができる。視点を変えて発射させる



ユニバーサルツール

↑カギを開けたり、機械を操作できたりと用途は豊富。カギの開錠には一定の時間が必要だ

ゴッサムシティの平和を守る"ダークナイト"

BATMAN™ DARK TOMORROW™

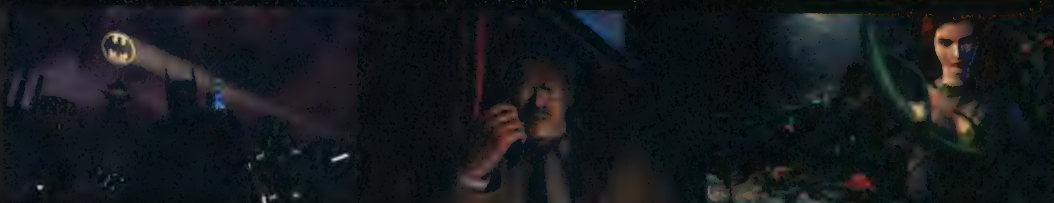
全世界で絶大な人気を誇るヒーロー「バットマン」がGCに登場! おなじみの仲間やライバルも多く登場し、飛翔感あふれるアクションは必見だ!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バットマン ダークトゥモロー
発売元	ケムコ
発売日	12月6日
価格	6800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

世界観バッチリのオープニングムービー

ストーリーのハイライト的なシーンと、オープニングは迫力のムービーで楽しむことができるのだ。





ゴッサムシティを無法地帯へと誘う最大の宿敵

JORKER
（ジョーカー）

バットマンを待ち受けるさまざまなトラップ・謎解き・ギャングや暴徒たち

シリーズでおなじみのライバルたちがバットマンを待ち受ける。ゴードン救出を阻止すべく、ステージのいたるところにトラップが仕掛けられており、バットマンの行く手を阻んでいく。

精神障害者が収容されたアーカムアサイラムでの激闘



↑ナイフ使いの収容者が攻撃。バットマンとはいえ油断は許されない





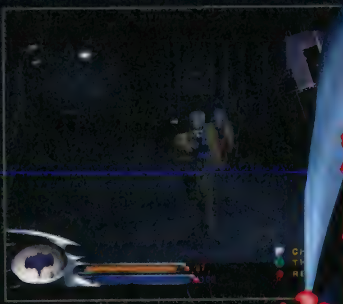
倉庫街にてスイッチを作動させる

↑何かの作動スイッチ。もしかしてトラップか!?



↑この世のすべてを凍らせることを夢見る男、ミスターフリーズがバットマンに襲い掛かる

今回のゴードン誘拐事件の容疑者で、バットマン最大の宿敵。過去にバットマンを苦しめた、数々の犯罪者たちが収容されているアーカムアサイラムを解放（？）し、彼らを操っていく。

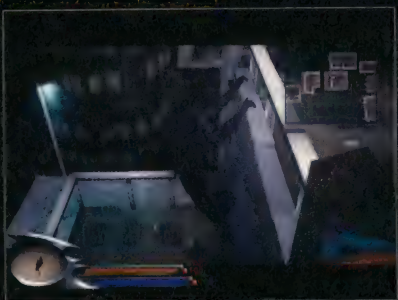


↑バットマンの視点で攻撃。マシンガンを持って向かってくる敵に、必殺バタラングを投げるのだ！

バットマンがGCに降臨

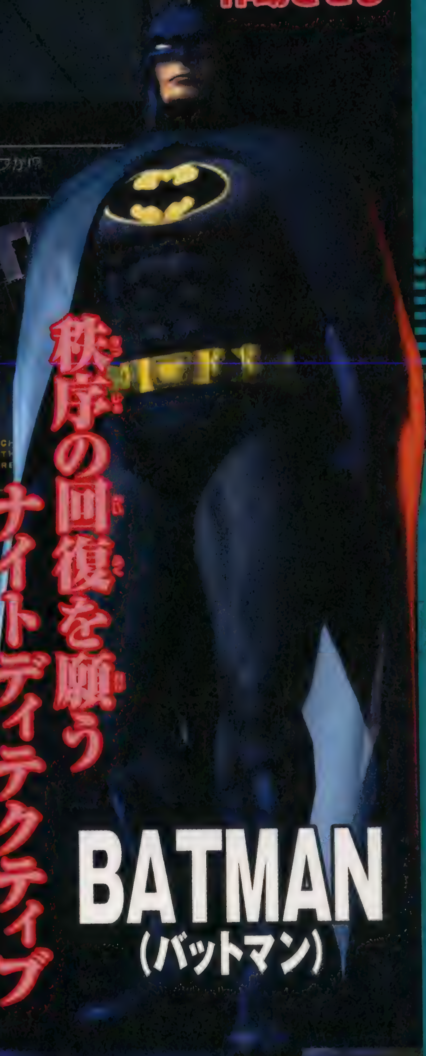


↑バットマンが手にするのがバタラング。投げることで、離れた敵でも一掃することができる



↑壁に張り付くようにして身を隠すことができる。まさしくコウモリのごとく動ける

この街を守れるのは彼しかいないのだ…



秩序の回復を願うナイトディテクティブ

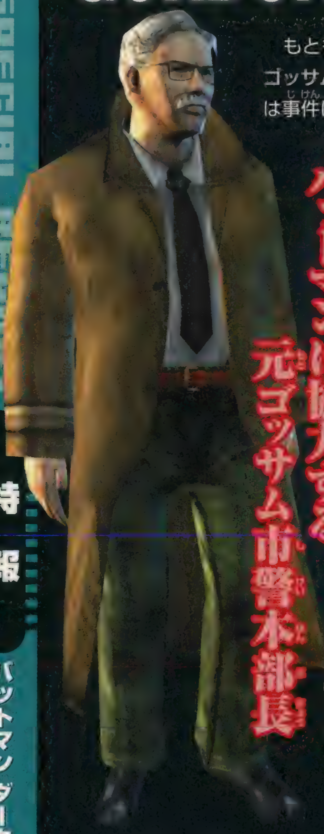
BATMAN
（バットマン）

本名：ブルース・ウェイン。警察には疎まれているが、元ゴッサム市警のゴードンとは懇意の仲。



バットマンをサポートする仲間たちとドラマティックに展開されるストーリー

誘拐されたゴードンを始め、バットマンをサポートする仲間が数多く登場。ストーリーにどのように関わってくるかは今のところ不明だが、さまざまな場面での活躍が期待できる。複雑に絡んだストーリーにも注目だ。



GORDON（ゴードン）

もともとシカゴ警察署長を務めており、ゴッサムシティの無法者を検挙する。今回は事件に巻き込まれてしまう。

バットマンに協力する元ゴッサム市警本部長



BATGIRL（バットガール）

本名：カサンドラ・ケイン。父親から暗殺術を仕込まれており、幼いころに殺人を犯している。しばらくの間、オラクルの元で言葉を学んでいた。

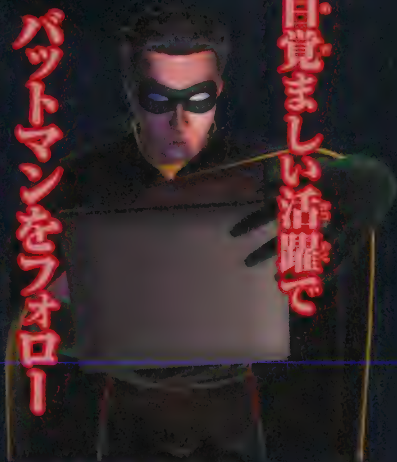
悲しき過去をもつ影の実力者



ORACLE（オラクル）

実はジェームズ・ゴードンの養女。かつてバットガールとして活躍していたが、ジョーカーの銃撃を受けて足の自由を失い、引退する。

コンピュータを駆使しヒーローの補助役へ



ROBIN（ロビン）

本名：ティム・ドレイク。バットマンのサイドキックを務める少年で、過去にはさまざまな敵を倒している。信頼できる仲間の1人だ。

目覚ましい活躍でバットマンをフォロー

STORY ストーリー

ゴッサムシティの平和を守るため、バットマンは夜のパトロールへ。ギャングたちが危険な爆薬を用いて、抗争を繰り広げていており、ゴードンの依頼を受けてバットマンは騒動を鎮圧。しかしそのスキに、ジョーカーによってゴードンは誘拐されてしまうのだ。



←この事件の容疑者として名前が挙がったジョーカー

マニアにはたまらない設定ラフスケッチ集

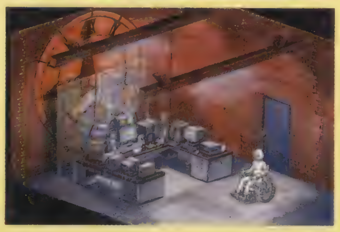
これらのイラストを元に、ビジュアル面を製作している。設定資料的なレアなイラストが満載！

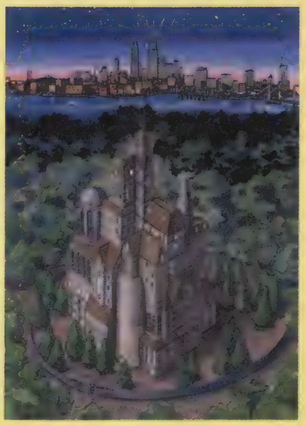


ブルース・ウェインの姿

↑バットマンの素顔はこんな感じ…



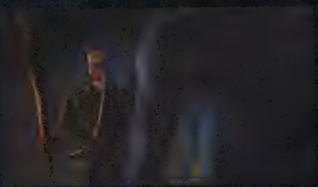




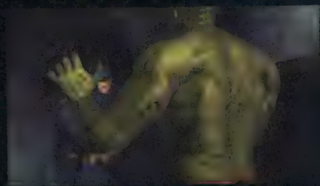
←↑ゴッサムシティ市街地の様子と、アーカムアサイラムの全景のスケッチ。左のはオラクルの情報源となるコンピュータ室のスケッチ。細かに描かれているのが特徴だ

ゴードンとジョーカーの行方を追い さまざまなステージを戦っていく

ゴードンがいるといわれているアーカムアサイラムまでは、さまざまなステージをクリアしないと到達することはできない。ステージクリアにはかつての難敵たちが手ぐすねを引いて待っており、彼らとの対決は必至！



↑地下下水道に住むラットキャッチャー



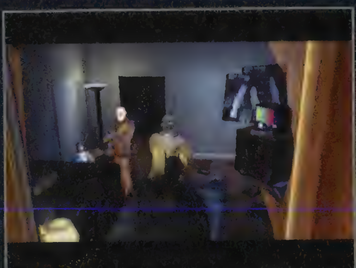
↑奇病により皮膚が変化したキラークロック

ギャングとの抗争　ゴッサムシティ市街地

ギャングたちが銃撃戦を展開している交差点へ向かうために、ビル街を飛び回る。ギャングの抗争を鎮圧する。



↑ギャングたちの抗争現場。交差点の銃撃戦



↑怪しげなマスクを被り、一般市民を震撼させるギャングたち。背後から近寄ってギャングを襲え

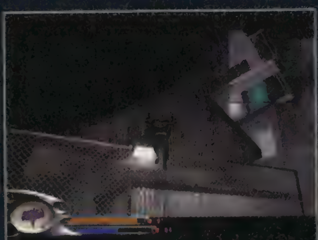


↑ガラス張りの屋根の上を渡り歩く

高層ビルを飛び回る

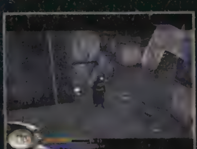
ブラックマスクを追え　倉庫街

バットマンの登場でスカーフェイスとブラックマスクの銃撃戦は幕を閉じるが、逃げたギャングを追いかけ、倉庫街を探索。逃げ込んだブラックマスクが潜んでいる。

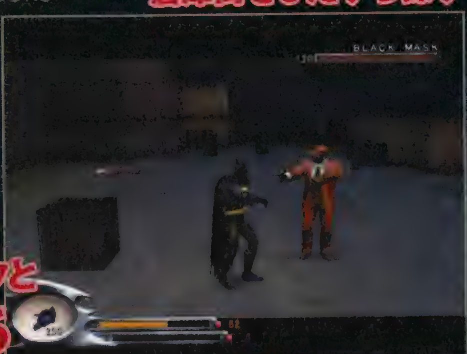


↑倉庫の金網も軽がる飛び降りられる

迷路のような倉庫街をひたすら探す



↑→倉庫の中を探索し、ブラックマスクを発見。黒い仮面をつけたギャングのボスは、カルト的な手法で手下を収集



ブラックマスクと一騎打ち

次の狙いはスカーフェイス　ゴッサム港

今度はスカーフェイスを探すバットマン。抗争で使用した爆発物を利用して湾岸施設で待ち伏せしている。



←さまざまなコンテナが並ぶ



↑トレンチコートを着たギャングが発砲

マシンガンが飛びかう港

チンピラたちの巣窟　トールポッド工場

アーカムアサイラムへ誘拐されたことを確信したバットマンは、チンピラたちの巣窟「トールポッド工場」を通り、目的地を目指すことに。

アーカムアサイラムへ急げ！



←工場内の構造は複雑。この工場は「ドレッグ」と呼ばれチンピラたちが集まる

ラットとの死闘　ゴッサムシティ地下下水道

地下下水道にまで、爆破の影響は及ぶ。さらにアーカムアサイラムに収容しているはずの、ラットキャッチャーが、この地下を支配していたのだ。



↑迷路のように入り組んだ下水道内は、さまざまな生物が住む不気味な世界に…

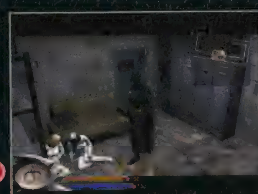


←バットマンよりも大きい、ジャイアントラットが登場

目を覆いたくなるような現実

精神異常者の無法地帯　アーカムアサイラム

アーカムアサイラムの収容者たちは何者かによって解放されたため、無法地帯に。かつての好敵手も、バットマンに挑みかかる。



←おびえる収容所内の職員。しかしこのどこかに、ゴードンがいるはずなのだが…

謎の怪植物も…？



↑ポイズンアイビーが待つ、怪植物の生い茂るフロアー



↑キズだらけの収容者がバットマンを切りつける。強敵ぞろいのアーカムアサイラム

バットマン危うし!!

楽しいギミックいっぱいの5つのアトラクション

とことん穴を掘っていく元祖掘りゲー『ミスタードリラー』シリーズの最新作。舞台は、5つのアトラクションが楽しめるテーマパーク「ドリルランド」。5つのアトラクションでは、それぞれさまざまな趣向が凝らされた掘りゲーが自由に選べるのだ。
今回はその5つのテーマパークから3つをピックアップして、その遊び方とアトラクション独自の要素を紹介していく。



↑ドリラーにとってはたまらない、アトラクションいっぱいの夢のテーマパーク





↑→ドリルランドの入口。ここでアトラクションを選択しよう。上の写真の下にあるモードはGBAとの連動モードか？

世界各地を掘り進んでいく
ワールドドリルツアー

「ワールドドリルツアー」は、『ミスタードリラー』シリーズ初期からおなじみの「世界各国の地下を掘り進んでいく」モード。いまのところ詳細は不明だが、これまでのシリーズのように、国によってゲームの難易度が異なるのだろう。ここではゲームの遊び方と画面の見かたを解説するぞ。



←ロシアステージ。寒いなかを、ただひたすら掘っていく



同じ色がくっつくと連鎖
色ブロック
ドリル1回で壊せる。ブロックが落ちたとき、同じ色にくっつくと連鎖する。

壊すとエアが減っちゃう
×印ブロック
ドリル4回で壊せるが、エアが減ってしまう。4つくっつければ消滅する。

国によって難易度が異なる
現在の国(ステージ)
現在のステージ(国)を表す。国によって、ゴールまでの深さやブロック配置などによるステージ難易度が異なるのかな？

規定の深さを目指そう
掘り進んだ深さ
右側が目標の深さで、左側が掘り進んだ深さ。100Mごとに地層が区切られており、1000Mの場合は、10の地層をクリアしていくことになる。

なくなるとミスになる
エア&エアメーター
地中は空気がないので、エアを取って空気を供給する。エアメーターが0になるとミスになるぞ。

さまざまな「掘りゲー」が楽しめるテーマパークがGCに開園



MR. DRILLER Drill Land
DREAM & ADVENTURE IN UNDERGROUND!
ミスタードリラードリルランド

ニンテンドーゲームキューブ

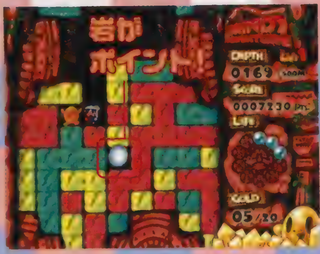
タイトル	ミスタードリラー ドリルランド	ジャンル	穴掘りアクションゲーム
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月20日	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円	備考	GBAケーブル対応

掘ると岩がゴロゴロ追いかけてくる

ドリンディアドベンチャー

ブロックを掘っていくと、ゴロゴロ転がる岩が出現するステージ。上から落ちてくるブロックをよけるのさえ大変なのに、さらに岩が追いかけてくるからたまらない。いつも以上にハラハラ、ドキドキが体験できるステージなのだ。

キャラクタをどこまでも追いかけてくる厄介な岩。それが転がらないようにブロックを掘っていくのがステージクリアのポイントになりそう。



↑地中にぽつんとたたずむ岩。ブロックに囲まれている状態だと動かないのだが…



↑岩の周りのブロックを掘ったら、岩が動きはじめたぞ。逃げろ〜

←頭上に収まったブロックのおかげで、何とか逃げ切れた…

何が起こるかわからない「？」ブロック登場

スタードリラー

「？」ブロックがステージ上に出現するアトラクション「スタードリラー」。「？」ブロックを取ると、宇宙に出現するはずのブラックホールが地中に出現したり、画面外から突然隕石が降ってきたりと、地中では考えられないさまざまなことが起こるのだ。

その効果がまったく予想つかない「？」ブロックをうまく活用すれば、ステージをラクに進めるようになるかも！

↓何が起こるかわからないビックリ箱(?)「?」ブロック。取らなくても先に進めるが、スリルを楽しむならぜひ掘ってみるべし





↑「?」ブロックを掘ったら地中にブラックホールが出現。周囲のブロックが別次元に吸い込まれていく…



↑これも「?」ブロックの効果。隕石が突然頭上から降ってくる！当たるとどうなってしまうのか？

掘り方や移動スピードなどが異なる6人のプレイヤーキャラ

プレイヤーが選択できるキャラクタはシリーズおなじみの6人(匹)。ゲームの主人公「ホリ・ススム」とその親兄弟、ススムのライバル、ススムのペットとゼット博士が開発したロボットのなかから選べるのだ。

それぞれキャラごとに、移動速度、エア消費の速さが異なり、特殊能力を持つのもいる。初心者にオススメはプチとホリンガーZ。2段登りとブロックに耐えられる特徴でゲームを楽に進められるはずだ。上級者はホリ・タイゾウとホリ・アタルを使えば、持ち前のスピードでさくさく先に進めるので、上級者ならではのこだわりのプレイを再現できるぞ。



↑上級者向きのホリ・タイゾウ。エア消費が速いが、ブロックを速く壊して先に進める

ゲームの主人公
ホリ・ススム



ゲームの主人公。これまでのシリーズでさまざまな事件を解決。穴掘りのプロなのだ

移動速度…普通
エア消費…普通
特徴…なし

ススムのライバル
アンナ・ホッテンマイヤー



ドイツ生まれの女の子。ススムにライバル心を燃やすエースドリラーだ

移動速度…やや速い
エア消費…普通
特徴…なし

ススムの父
ホリ・タイゾウ



1982年のディグダグ事件や翌年の南国島作戦を一人で解決した世界的英雄

移動速度…とても速い
エア消費…速い
特徴…ブロックを速く壊せる

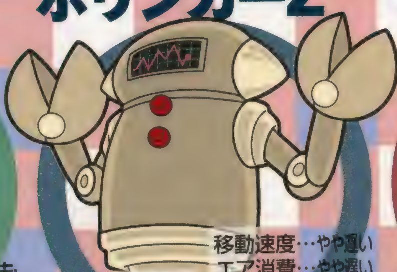
ススムの兄
ホリ・アタル



父のタイゾウと仲が悪く、家を飛び出して行方不明。免許のないモグリのドリラー

移動速度…とても速い
エア消費…速い
特徴…なし

極限作業用ロボ
ホリンガーZ



ゼット博士が開発した試作型・極限作業用ロボット。ドリルに変化して地中を掘り進む

移動速度…やや遅い
エア消費…やや遅い
特徴…一度だけブロックの落下に耐えられる

ススムと暮らす天才犬
プチ



捨て犬だったのを、ススムに拾われていっしょに暮らす。言葉もしゃべれる天才犬

移動速度…やや遅い
エア消費…やや遅い
特徴…2段登りができる



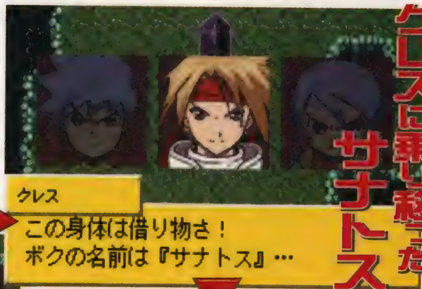
『テイルズ オブ』キャラに乗り移る 実体なき(?)敵「サナトス」

『テイルズ オブ』キャラの協力と「なりきり」の力を得て世界を救う冒険へと旅立つ主人公のフリオとキャロ。

物語を進めていくと、主人公の前に謎に満ちたキャラクタ「サナトス」が出現。かれは何かへの復讐として『テイルズ オブ』キャラの体を乗っ取り、数々の事件を引き起こすのだ。

かれの目的と、かれの背後に常に存在する黒い真珠の謎が判明するとき、物語の真相が明らかになっていくのか!?

➡なんと、サナトスがクレスに乗り移っていたのだ



クレスに乗り移ったサナトス

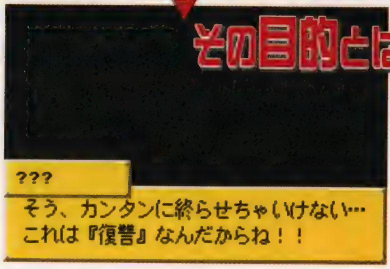
➡次々と現れる敵を倒しに行ったクレスが行方不明になったらしい





⬆漆黒の坑道でクレスを発見。でも様子がおかしいが…

その目的とは？



⬆クレスを倒すと、サナトスが意味深なメッセージを残してどこかへ消え去ってしまう…

サナトス

正体不明のキャラクタ。何かへの復讐の意思を持っている。あの『テイルズ オブ』キャラに次々と乗り移れる強力な力を持つ。

新着3大特報

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2®

GBアドバンス	
タイトル	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2
発売元	ナムコ
発売日	10月25日
価格	4800円
ジャンル	コスプレRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応



大樹を救うために別世界から召喚された『テイルズ オブ』キャラ

大樹の女神の力によって、別世界から召還されて世界を救うためにやってきた『テイルズ オブ』キャラたち。プレイヤーの冒険を手助けするときもあれば、ときには敵として戦うこともあるのだ。かれらとの出会いを軸に、本作のメインストーリーが展開していく。

大樹の女神からなりきり師の力を得た キャロ&フリオ

レグニアの町に住む「フリオ」と「キャロ」。ある日、神殿の女神に見出されて、今回の物語の世界「ユグドラース」の力の源である大樹を救うべく「なりきり」の力を授かる。2人はなりきりの力と『テイルズ オブ』キャラの助けを借りて、世界を救う冒険に出発することになるのだ。

シリーズおなじみの「晶霊」で敵に大ダメージを与えられる

シリーズでおなじみ「晶霊」。晶霊は、晶霊を召還できるキャラクタを仲間にしたり、主人公が「そのキャラクタになりきる」と使えるようになる。晶霊は属性によって効果が異なり、敵に対して確実にダメージを与えることができる。
対ボス戦や複数の厄介な敵が現れたときなどに、晶霊のパワーが非常に役立つのだ。

炎の晶霊 イフリート



⬆敵に向かって強烈な火の玉が降らすイフリート。敵の属性によって異なるが250前後のダメージを複数回加えることができるのだ

風の晶霊 ウンディーネ



⬆視界をさえぎるすさまじい風で複数の敵に大ダメージを与えられるぞ

月の晶霊 ルナ



⬅月からどとうのごとくレーザー光線の雨を降らせて敵を攻撃する派手な晶霊

大地の晶霊 ノーム

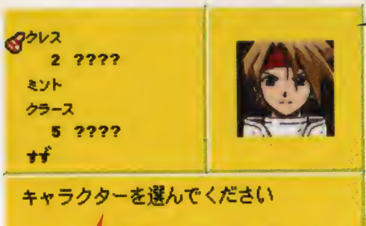


⬅かわいいノームが集団で敵を襲う。襲われた敵はひとたまりもなくその波に襲われる

『テイルズ オブ』キャラなどを見つけ出す楽しみが味わえる「ずかん」

個性的かつ魅力的な『テイルズ オブ』キャラや、150着以上あるバリエーション豊富なコスチューム、そして主人公の行く手をさえぎるモンスターの情報を、それぞれ「ずかん」におさめることができる。ゲームクリア目的と同時に、すべてのコスチュームを集め、『テイルズ オブ』キャラに会い、モンスターと戦って、ずかんコンプリートにチャレンジしよう。

その1 出会った『テイルズ オブ』キャラ キャラクターめいかん

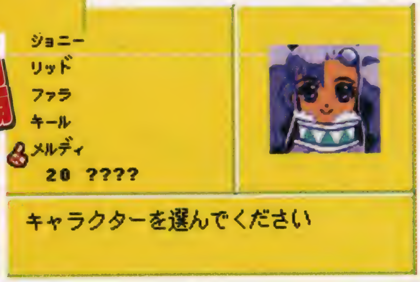


⬅『テイルズ オブ』キャラのめいかん。出会ったキャラクタのデータを見ることができる。どんなことが書かれているか気になるが…



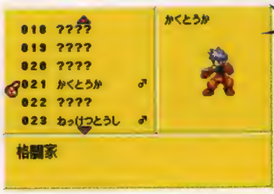
⬆『テイルズ オブ』キャラクタの場合、冒険の途中、キャラクタに出会った時点でずかんに情報が加わるのだ

メルディも登場



➡この写真を見る限り、『エターニア』のメルディも登場するらしい。果たして何人の『テイルズ オブ』キャラが登場するのか楽しみだね

その2 着たコスチュームが登録される なりきりずかん



⬆コスチュームを着て、キャラになりきるとデータが加わる「なりきりずかん」

ネコにん



⬇こんな可愛いコスチュームも。ネコだけに、ネズミが苦手なのかな？

商人



➡きっぷのいい下町の商人風情が渋い商人。物を売る才能だったにちがいない

モデル



➡大人っぽいコスチュームが印象的な「モデル」。その魅力で敵もメロメロ？

その3 倒した敵が登録される モンスターずかん



⬅戦って倒した敵の情報が見られる「モンスターずかん」。戦うだけじゃ情報は手に入らないぞ



➡数多くいるモンスター。すべてのデータを手に入れるのは困難？



⬆男はウィザード、女はウィッチのように同じ魔術師でも性別によって名前が異なるようだ

ベストプレープロ野球
BEST PLAY BASEBALL

モード大充実のプロ野球シミュレーション
そのバラエティに富んだ遊び方をチェック

プロ野球ファンにとってたまらない要素がたっぷり詰まっている『ベスプレ』。プレイヤーの創意工夫でさまざまな遊び方ができるのが魅力。今回は本作の楽しみ方を伝授するぞ。

GBアドバンス			
タイトル	ベストプレープロ野球	ジャンル	プロ野球シミュレーション
発売元	エンターブレイン	プレイ人数	1～2人用
発売日	10月25日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

現実のプロ野球チームの監督になり全140試合のリーグ戦を戦い抜く

あらかじめ登録してある選手データを使い、現実のプロ野球チームの監督として1シーズン140試合を戦うMANモード。1球単位で選手に指示を出すことができ、監督の醍醐味である試合中の選手交代も可能。選手の能力を最大限に発揮させる用兵で、日本一を目指すのだ。



↑MANモードの試合は普通の野球と同様に、1球単位で進行していく



試合中に指示を出す

攻撃時は打者と走者に、守備時は投手、野手へ指示が出せる。チャンスやピンチでの選手への指示しだいで、状況が一変することも！

選手交代を告げる

ピンチやチャンス時に、投手や打者の交代を告げる。交代のタイミングとその人選は監督の特権なのだ。試合の行方ががらりとかわるぞ。



試合の進行はコンピュータに任せてペナントレースをシミュレーション

1試合ずつゆっくり観ていくのではなく、コンピュータにすべて任せて、試合結果をシミュレートできるCOMモードとSKPモード。COMモードでは1打席につき1球でその結果が即時にわかり、SKPモードを使えばスコアボード表示のみで、試合はすぐに消化できてしまう。すぐに試合結果が知りたい人や実際のペナントレースの行方を占うにはうってつけだ。

COMモード

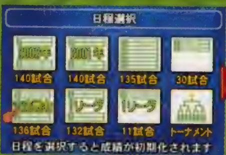


➡選手への指示、交代はコンピュータ任せなのだ

SKPモード



➡スコアボード上で試合が進行。30秒ほどで1試合が終了する



↑ゲームをはじめる前に、ペナントの日程を選択できる。選べる日程は8種類。セパ交流戦の日程も



交流戦アリのリーグ戦も可能!!

↑セパ交流戦の日程には、136試合のペナントレースにセパ対決が各1試合ずつ組み込まれている

➡シミュレートした結果を、詳細データで見ることができる





詳細データを見ることができる

⬅打撃、投手の個人データの記録も詳細にはじき出されるぞ

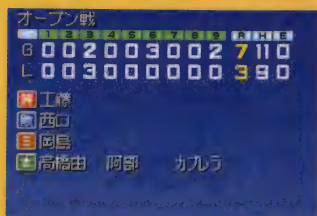
今年の日本シリーズを勝手にシミュレーション 結果は巨人が4勝2敗で日本一を達成！

2002年のペナントレースを制した巨人と西武。日本シリーズを前に、ニンドリ編集部が日本シリーズを『ベスプレ』で勝手に予想！

結果は巨人が4勝2敗で西武に勝利！　巨人の豊富な戦力が西武を圧倒した。この予想が実際の日本シリーズでは当たるのか…要注目！



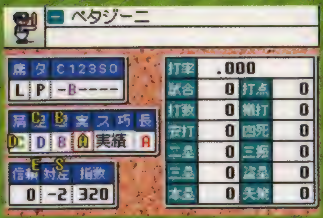
↑西武の強力投手陣をも打ち砕いた巨人打線。シーズン同様にその破壊力を存分に発揮！



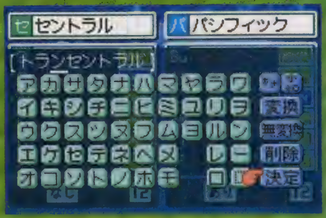
↑西武は主砲カブレラが孤軍奮闘するもかなわず。巨人の一発攻勢に敗れる…

自由にいじれるデータを使えばさまざまな遊び方ができる！

あらかじめ登録してあるデータは、チーム、監督、選手などほぼすべてのデータを変更することができる。これにより、思い入れたっぷりにチームのデータを変更したり、まったくオリジナルのチームを作れたりするのだ。



↑選手の能力を簡単に変えられる。プレイヤーの思い入れを数値に反映しても全然OK！



↑なんと、リーグ名も変更できるのだ。オリジナルチームだらけの新リーグを作れちゃうのだ

○○年のチームを自分の手で再現

プロ野球ファンだったら、思い入れのあるチームを持っているはず。そのチームが優勝したときのメンバー、または熱烈に応援していた時代のメンバーへの思い入れはいっそう強いはず。そんな夢のようなチーム編成が簡単に再現できちゃうのだ。

選手のデータはインターネットや野球の本、図書館などに置いてある過去の新聞で調べれば手に入る。それを使って名前や守備位置を入力。そして選手の能力はそれぞれの思い入れでインプットすればOK。たったこれだけで過去の球団が蘇る。



↑チームのユニフォームも変更可能。当時のユニフォームを再現すれば思い入れもさらにUP

T	野手	席	タ	C12350	肩	走	眼	実	ス
二	真弓	R	S	-----C	C	C	B	A	B
遊	平田	R	P	----A-	B	C	D	D	C
三	掛布	L	P	---A--	B	D	B	A	A
一	バース	L	P	-B----	D	D	A	S	B
右	岡田	L	P	--B---	C	D	C	B	B
中	佐野	R	P	-----C	C	D	C	C	C
左	吉竹	R	P	-----B	B	B	C	D	C
捕	木戸	R	P	B-----	B	D	D	D	D
	北村	L	S	-----B	B	A	C	C	C

↑85年の阪神タイガースを再現。他のチームも85年のデータに変更すると、より楽しめるかも

もしも○○選手がいたら…をシミュレート

FAやトレードでの球団間の移籍、ポスティング制度によるメジャーリーグ挑戦などで選手の流動化が進む日本のプロ野球。「もしあの選手が大リーグに挑戦していなかったら…」などの「もしも」を、選手データをいじれば簡単にシミュレートできるのだ。1人のプレイヤーの存在がチームの成績にどう影響するかが、はっきりと結果として示されるぞ。

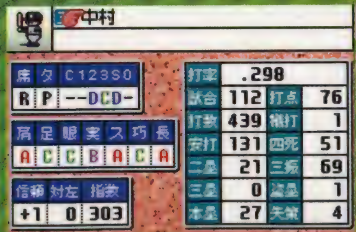
また、オフシーズンでのトレード獲得選手、ドラフト入団選手をひとあし早くチームに加えて、次のシーズン以降のチーム成績をシミュレートすることもできる。いろんな「もしも」をシミュレートしてみよう。

BW	野手	席	タ	C12350	肩	走	眼	実	ス
遊	塩崎	R	S	--C-B-	C	C	D	D	B
二	大島	B	S	--BCC-	C	B	B	C	B
中	谷	R	S	-C---A	B	A	A	B	B
一	ニール	L	P	-C---D	C	D	D	C	B
DH	セギノール	B	S	-C----	C	D	D	D	C
左	田口	R	P	--D--B	C	B	C	C	B
三	進藤	R	P	--CAC-	B	D	D	C	B
捕	日高	L	P	C-----	B	C	C	D	C
右	イチロー	L	P	-----S	S	A	A	S	B

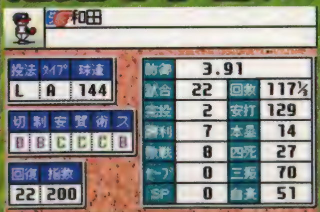
↑オリックスに96年の優勝メンバーの3人を入れて、ペナントレースを戦わせてみた

パ	試合	勝利	敗戦	分	勝率	ゲーム差
1 BW	109	63	44	2	.589	0.0
2 H	108	61	46	1	.570	2.0
3 L	106	56	49	1	.533	6.0
4 Bu	108	51	56	1	.477	12.0
5 M	109	45	62	2	.421	18.0
6 F	106	43	63	0	.406	19.5
対戦成績	H	8(0)11		M	10(1) 7	
	L	13(1) 8		F	16(0) 6	
	Bu	13(0) 9				

↑するとこんな結果になった。3人の抜けた穴の大きさをあらためて実感することに…



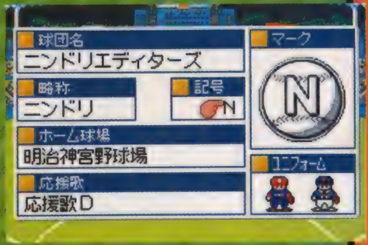
新人やFA選手の活躍を予言!!



↑➡FA宣言が予測される選手のデータを他球団に移籍させてみた。また、今シーズンのドラフトで入団が予測される選手もさっそく登録。112試合消化時点での成績でこんな結果に

オリジナルチームを作ってプロ野球に殴りこみ

プロ野球にあまり詳しくない人にオススメなのが、オリジナルチームの作成。自分の友達や会社の同僚、または自分の趣味をチームに反映したり…といろんなチームを作ることができる。チーム名はもちろん、球団の略称、球団マークにいたるまで詳細な変更が可能なので、思い通りにオリジナルチームが作れるはず。実在の球団とペナントを争わせるのも楽しいぞ。



↑「ニンドリエディターズ」を結成してみたぞ

ユニフォームなどを細かく設定可能



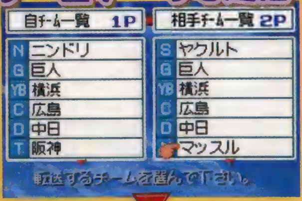
	野手	席	タ	C12350	肩	走	眼	実	ス
	サオヘン	L	S	--BCB-	C	B	C	C	D
	たかしま	L	S	-----B	C	C	B	C	D
	ケイ大佐	R	S	S-----	A	C	B	A	C
	トランセル種	L	P	-B----	C	D	B	A	B
	かややん	L	P	---CC-	B	C	D	A	C
	イガリン	R	P	CC---C	B	C	C	C	B
左	本ちゃん	R	P	-----C	B	C	D	C	C
遊	ハシモ	R	S	----A-	A	B	D	C	B
	岡ちゃんねる	R	S	--BCDD	C	D	C	B	D

↑➡チームのユニフォームは赤を基調としたあのキャラをイメージ。なんとなくそれっぽくなったでしょ？　選手はすべてニンドリ編集部員。チームとしての体裁は何とか整った

通信ケーブルで友達とデータ交換

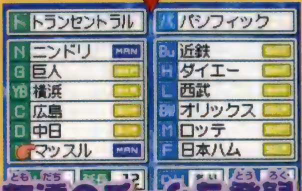
GBA専用通信ケーブルを使えば、友達との対戦とデータ交換ができる。自分のチームデータを友達に送って、ペナントレースを戦わせたり、逆に友達からデータをもらって自分のペナントレースに参加させたりと遊び方はさまざま。自分が作ったチームを通信で対戦させることも可能。MANモードで戦えば、友達との駆け引きで監督としての采配がいつも以上に楽しめるはず。

チームデータを送信



←自分が作ったリーグに友達のチームを加入して楽しめる

友達のチームを登録



通信対戦もできる!!



↑NETモードで通信対戦をすると…



←友達とリアルタイムの対戦ができる

ストーリーを彩るオリジナルキャラクタたち

ルパン三世 海に消えた秘宝
LOST TREASURE UNDER THE SEA

個性豊かな登場人物をまとめておさらい

このゲームにはルパンや次元、銭形警部といったおなじみのメンバー以外にも、さまざまなオリジナルキャラクタが登場する。主人公のテオとリアナを中心に、現在明らかになっている人物たちのプロフィールや人間関係をおさらいしていこう。

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ルパン三世　海に消えた秘宝	ジャンル	アドベンチャー
発売元	アスミック・エース	プレイ人数	1人用
発売日	12月	メモリーカード	4ブロック
価　格	未定		

潜水夫コスタスの下で働く主人公
テオ





➡両親を失う悲しい過去を持つ少年テオ。リアナと同じような事件を経験しているのが奇妙な共通点



港きっての潜水夫コスタスが営む、サルベージ会社で働く12歳の少年。実は幼い頃に船に閉じ込められ、奇跡的に助かった過去を持つ。事故以来、海には潜れない。

STORY

テオが働いていた港近くの海上でフェリーと貨物船が衝突。沈んでしまった船室からリアナという少女を救出。生き残ったリアナはマスコミに騒がれ有名になるが、この騒動に関心を持つ人物が現れる。1人はルパン、もう1人はザーイ。ザーイはリアナを「海の民」の生き残りと考え、彼らの残した遺産を手に入れようとする。

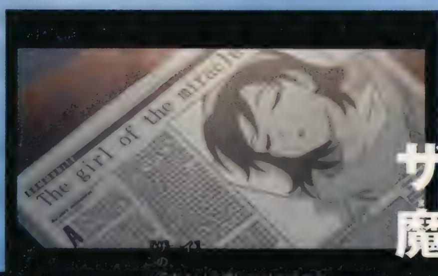


⬅テオはルパンと出会い、彼らと行動を共にすることになる

「海の民」の生き残りと言われている少女
リアナ

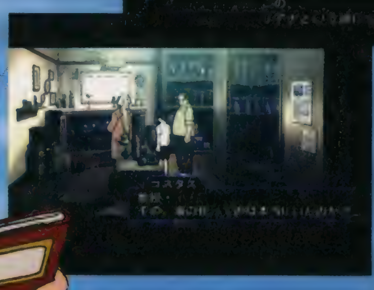


気が強く活発な13歳の少女。テオと同様に両親を亡くしており、母親の形見であるバングルをいつも身につけている。生まれたときから海で育ったため、テオとは対照的に水が得意。今回の事故で、酸素のない水中で2時間以上も生存し続けたので、新聞やテレビで一躍ヒーローとなる。



⬅ザーイはこのリアナの奇跡の救出劇に、「海の民」の生き残りではないかと予想する。彼の望みは海の民が残した「海洋エネルギー」だ

ザーイの魔の手が…

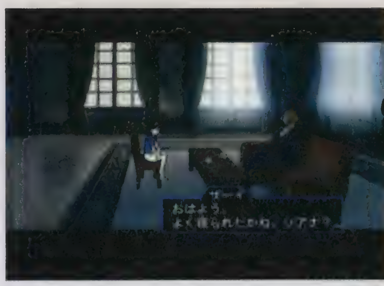






海洋エネルギーの独占を狙う暴君
ザーイ

「世界海洋汚染研究所」の所長という怪しい肩書きを持つ。リアナを古代から口伝として伝えられてきた「海の民」の生き残りと考え、その遺産「海洋エネルギー」の独占を目論む。目的のためなら手段を選ばない非情な男だ。



↑リアナとザーイが対面!? 捕まってしまったのか？



ポジティブに生きるテオの同僚
アブリオ

テオと一緒にコスタスの会社で働く15歳の少年。テオとは対照的で明るく豪快な性格。常に前向きな考えで、ポジティブなアブリオだが、調子に乗りやすいのが禁物。



コンスタンティンサルベージ社を経営
コスタス

ギリシャの港町で1、2を争う潜水夫。実の子ではないテオを息子のようにかわいがり、親バカともいえるほど大事にする。小さなサルベージ会社を経営している45歳。



←泳げないテオを誘っているようだ。「とにかく何でもやってみろ」という前向きな性格が、こんな誘いからもうかがえる



↑事故後の詳細をフェリーの乗員に聞く



↑テオ、リアナ、コスタスらがルパン一味と情報交換

「海の民」に関する情報を知る!?
ラリス教授



どういったことを研究している教授なのかは不明。テオたちの仲間として助言してくれるのだろうか…？



コスタスのよき相談役
船長

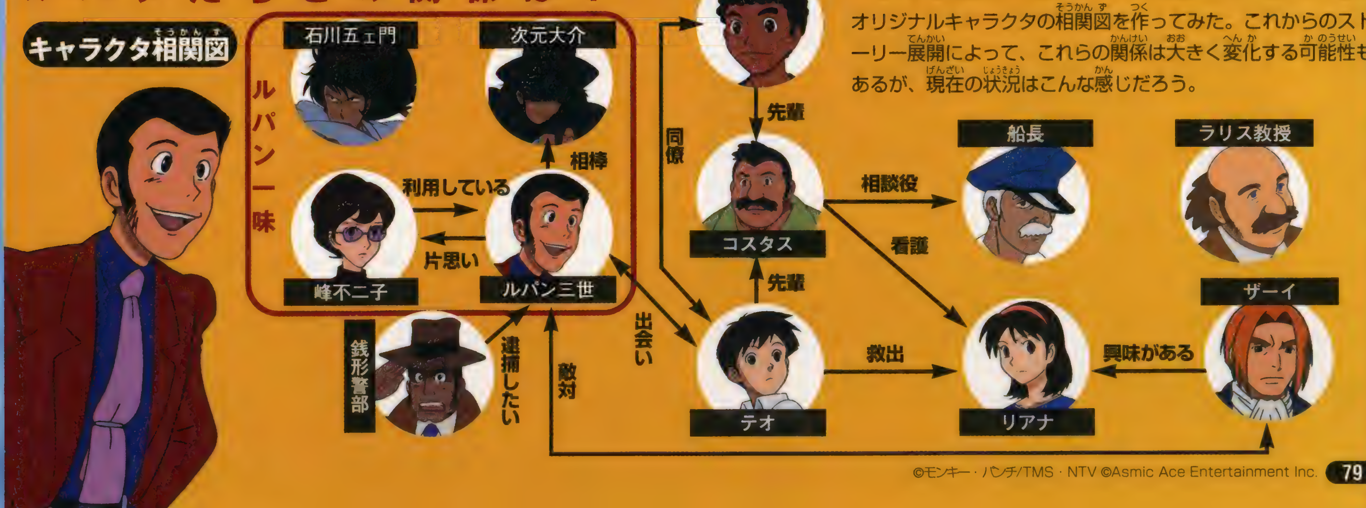
コンスタンティンサルベージ社に長年勤めるベテラン船乗り。コスタスの良き相談役でもある。立ち寄る港町の先々で残してきた、さまざまな武勇伝もあるようだが…。



ルパンたちとの関係は？

キャラクタ相関図

これまで判明しているストーリーの流れから、ルパンたちとオリジナルキャラクタの相関図を作ってみた。これからのストーリー展開によって、これらの関係は大きく変化する可能性もあるが、現在の状況はこんな感じだろう。



音声ナビやBGMまで、本格派のクオリティを再現

ラリーカーの爽快な走りをゲームでみごとに再現した『セガラリー』シリーズの最新作が、なんとGBAに登場。GBAの性能を最大限に引き出し、携帯ゲーム機とは思えないクオリティでラリーの臨場感を再現。操作感から音声ナビまで、『セガラリー』ならではの演出とだいごみが詰まっているぞ。



⬆あえて『3』ではない新たな『セガラリー』だ

GBAでもここまでできる!!

⬇『セガラリー』には欠かせない名車、トヨタセリカが荒道を爆走!! 他のラリーゲームの追随を許さないクオリティの高さは「こだわり」のたまものだ



再現度チェック&開発者インタビュー

セガラリー

GBアドバンス

タイトル	セガラリー	ジャンル	レース
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月19日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		



セガ魂出張版　『セガラリー』開発中のセガ・ロッソに迫る!!

前号の「せがたま」コーナーから続く、セガ・ロッソのインタビューをお届け。今回は、セガ・ロッソの社内の様子に加えて、社長恒例、佐々木さんの素顔もわかってしまう「一問一答」もありますよ。



セガ・ロッソ　代表取締役社長
佐々木建仁さん



歴代の筐体がズラリ!!

⬅左はロッソのパブリシティ担当の小林令奈さん

―― 佐々木さんが社長として見た、セガ・ロッソの特徴は？

佐々木　これまでAM施設向けのものを中心に作っていたので、そういったハードを含めるようなゲームの企画が多いですよね。例えばドライブゲームならサイドブレーキがついていたり。ハードを含めたゲームが作りたくてセガに入ってきた、という人間が多くいるんです。前身がAM12研→ソフト5研といった流れだったこともあって、その比重が高かったんですが、現在は家庭用のゲームの企画も増えてきていますね。

―― 小林さんから見て、ロッソの特徴はどんなところだと思いますか？

小林　若いスタッフが多いので、活気がある会社だと思います。同じ世代でひとつになりやすいし、チームワークが取りやすいですね。仕事以外でも、ちょっと前までみんなでダーツにはまってたりしましたね。

―― ダーツといえば、ヒットメーカーですが･･･（笑）。あそこは社長室にダーツの筐体があるそうですね。

小林　うちにも買ってくださいって、お願いしてたところなんですが、ブームが去ってしまって（笑）。

佐々木　小口さん（ヒットメーカー社長）もそうだと思いますが、遊びの「場作り」からやりたい、というのはありますね。それでやっぱり、AMはやめられない、という。ハードの設計とソフト、それらの運営といったところまで含めてそういうことができるのはセガだけですからね。

―― ロッソはイタリア語で「赤」という意味がありますが･･･？

佐々木　もともとセガのイメージカラーが青で、昔のCMではクールなカッ

1プレイ4～5分だから、気軽にプレイ

『セガラリー』はもともとはアーケードのタイトルということもあり、長時間遊び続けるのではなく、区切られた時間で軽く遊ぶタイプのゲーム。メインのチャンピオンシップモードは、1周1～2分のコースを3～4つ組み合わせたものなので、1プレイ5分程度で終えることができる。これはつまり、ちょっとした空き時間にプレイすることが多い、携帯ゲーム機向けなのだ。開発者の佐々木さん（下のインタビューを見てね）いわく、「持ち運べるアーケードゲーム」と思ってもらえたら、とのことだ。



←最大4人の対戦プレイは、もちろん一人一画面。据え置き型の家庭用ゲーム機だと分割画面になっちゃうし、よりアーケードに近いかも

家庭用機ならではのやり込み要素もアリ

このGBA版にはチャンピオンシップ、タイムアタックなどの各モードが用意されている。また、クルマのセッティングを行い、実在のラリーカーを自分の好みにカスタマイズし、走ることが可能だ。やりこむほどにコースが増えるといった、アーケードとは違った要素ももちろん盛り込まれている。さらに、携帯ゲーム機としては画期的な、リプレイモードも搭載。自分のドライビングを見て、それを次回のレースの参考にすることもできる。GBA版はこれまでの『セガラリー』にけっして見劣りしない、本格派仕様なのだ。



↑チャンピオンシップは勝ち抜きレースだ



↑過酷なラリーを制するため何度でも挑戦!!



↑恒例の隠しラリーカーも登場するのか・・・？

コよさをアピールしていましたよね。それを逆手に、うちはもう少し情熱的にいきたい、というのがあって。情熱的というと、やはりラテン系のイメージがありますんで、あえてイタリア語にして。

―― 佐々木さんご自身イタリアはお好きなんですか？

佐々木 料理やワイン（笑）、音楽なんかも好きですね。イタリアはすごく好きな国なんですよ。仕事も含めて、年に1～2回は行っていますね。

―― 本場のラリーを実際に観戦したりとか？

佐々木 もちろんありますが、イタリアではないです。モナコやコルシカ島には行きました。

―― 実物を見て、それがゲームに影響することも多いでしょうね。

佐々木 そうですね。その場の雰囲気を、どうやったら伝えられるかということを考えます。ヨーロッパでは、モータースポーツの楽しみ方が日本と全然違うんです。どこか村のお祭りのような雰囲気で。クルマが目の前を通りすぎる横で、みんながサンドイッチを食べていたりとか、ワインを飲んでいたりとか、家族そろって本当に楽しそうなんです。マニアだけのものじゃなくて、地域全体のお祭りみたいな雰囲気で、日本だと考えられないですよね。

（セガ商品広報の清野さんが、編集部が受け取った佐々木さんの名刺を見て） 今日は「社長」なんですね。ほかにもディレクターとかデザイナーとか、別の肩書きのバージョンの名刺を持っていましたよね。

佐々木 よく外のクリエイターさんとかデザイナーさんとかと会うのですがそのときに「社長」の名刺だと少し引かれてしまう部分もあるし、あとデザイナーならできる話もできなくなっちゃうので。本当はあまり使い分けは好きじゃないんですが、垣根を払う意味でそういった名刺を使っています。

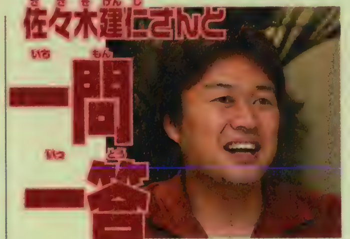
―― 社長とはいえ開発の現場にかなり近い立場に居られるんですね。

佐々木 近いというか、自分でも作っていますからね。今回の『セガラリー』のコースも、半分以上は私が設計していますよ。他に現在すすめているプロジェクトではディレクター兼デザイナーとして現場の仕事をしていますし。

―― これからのセガ・ロッソとしてはどんなビジョンがありますか？

佐々木 2つ大きな柱があります。レースゲームを作り続けてきていて、それをもっと突き詰めていきたい、というのがひとつ。一時他のものと並行して集中できなかった時期もあったんですが、いまは「ドライブゲームはセガ・ロッソ」と言われるように、集中して頑張っています。あともうひとつは、先ほども出たように遊びの場そのものを、どんどん提案して、作っていきたいなと考えています。

佐々木建仁さんと一問一答



―― もし一億円あったら何に使いますか？

佐々木 いまだったらポルシェのカレラGTを買いますね（笑）

―― ほかのセガの開発スタジオの社長もクルマを買いたいという人が多いんですよ。

佐々木 あ、そうなんですか。でも一億円じゃあ、すごくいいマンションとかだと足りないじゃないですか（笑）。やっぱりクルマになっちゃいますね。

―― 1ヵ月間休みがあったら何をして過ごしますか？

佐々木 旅行ですね。海外とか、国内でも渋い温泉めぐりとかしているかもしれない。

―― ゲームや仕事のことはすっかり忘れて・・・？

佐々木 結局、ゲームって作る人が何を蓄えてきたかをアウトプットして出しているものだと思うんです。ですから、それを入力、インプットする時間が必要なので、そういう時間として使うでしょうね。何かしら次にゲームを作るときにプラスになるようなことをしちゃうんじゃないかな。

―― もし無人島に行くとしたら何を持っていきますか？

佐々木 難しい質問ですね・・・。釣り道具かな。趣味なので。

―― 生まれ変わるとしたら何になりたいですか？

佐々木 人間以外もアリですか？（笑）都会に住んでいるカラスとか、うらやましいなと思いますよ。見てるとすごい気持ちよさそうじゃないですか。ビルとビルの間を自由に飛んでたり、意外に遊んでいるんですよ。いったいどういう感覚なんだろう…ってよく思いますね。

―― 意外なお答えですね。

佐々木 大自然に生きるワシとかタカも悪くはないんですけど、さびしそうじゃないですか。あえて都会のカラスと言っておきましょう。カラスって夜も飛んでいるんです。都庁の上とか高いところまで。すごいキレイだと思いますよ。

―― 十年後の自分は何をしていると思いますか？

佐々木 うーん、新人の面接でよく聞くんですけど、自分が聞かれると困りますね（笑）。変わらずに何かしらの物づくりを続けていたいですよね。あまりに感性がずれてきているって自分で思ったら、一線は退こうとは思っていますが、基本的にはクリエイターでいたいですね。

スーパーモンキーボールワールドの

スーパーモンキーボール2™

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	スーパーモンキーボール2	ジャンル	アクション
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	11月21日	メモリーカード	2ブロック以上
価格	5800円		

前作から大きくボリュームアップしたおサルのアイアイの冒険の舞台

ボールに入ったおサルのアイアイとその仲間が大活躍するパーティーアクションゲーム、『スーパーモンキーボール2』。スリルいっぱいのアクションパズル「メインゲーム」と、最大4人で遊べるいろんなアクションゲームが12本詰まった「パーティーゲーム」で構成されているのだ。

爽快パズルアクションの メインゲーム



↑『2』ではストーリーモードが加わり、アイアイたちのおサル関係も明らかに

珠玉のゲームが12本!! パーティーゲーム



↑気軽に遊べて、しかも奥深いという、練りこまれたパーティーゲームが満載

ニンドリvsセガの対戦企画も連載中!!

今号はp144へGO!

12本あるパーティーゲームで、セガの開発スタジオ＋αを回って対戦。勝ってお宝グッズをゲットしようという本誌「せがたま」コーナー内の企画。編集部は毎回負け続きだけど、かなりの盛り上がりなのだ。



←毎回ハラハラドキドキしながら楽しく対戦しています

じつは深い意味がある!? メインゲームの世界観

今回は不思議に満ちたスーパーモンキーワールドの世界観をくわしく紹介。ただキレイなだけじゃなくて、その存在には深い意味があるものも…。世界観を知ってからプレイすれば、きっともっと楽しくなること間違いナシ!!



➡ふだんはじっくり見ることのできない背景だけれど、じつは奥深い設定が隠されているのだ

ジャングル島の虹の滝

アイアイたちが平和に暮らしているトロピカルムード満点の南国の島。バナナの木がたくさんあるので、おサルたちは大喜びで暮らしている。島を流れる澄み切った川の水は、「南ジャングルの天然水」として人気だとか。川につながる巨大な滝は、いつも虹がかかっていることから虹の滝と呼ばれている。滝の上に浮かぶ花はバルーンフラワーと呼ばれる貴重な植物らしい。



↑流れる水、落ちる水、滝つぼにたまる水といった、同じ水でも異なる表現で細やかに描かれているのだ



CHECK! ツタにまつわるロマンチックな言い伝え

どこまでも空に伸びているような巨大な謎のツル。いったい何のツルかな？　ジャングル島に住むおサルや動物たちは、このツタが空の彼方の天国まで続いていると信じているんだ。

ジャングル島の休火山

休火山とはいえ中は真っ赤なマグマが煮えたぎる熱地獄。いまでも100年に一度の周期で噴火しているらしい。はるか昔に滅んだ古代文明の神殿や、その守り神のドラゴン像が残っている。

CHECK! ドラゴンの像は古代文明の守り神

ドラゴン像は火山の噴火を抑えるために古代人が作った守り神だったけど、3000年前の大噴火でその古代文明は滅んでしまったんだ。



↑中は灼熱地帯。火の粉が空を舞っている。ドラゴン像の口からマグマが流れ出している



不思議と謎にぐぐっと迫る!!

ウッキー島サルパラダイス

ジェットコースター、メリーゴーランド、観覧車とあらゆるアトラクションがある、おサルによるおサルの遊園地。しかし、いつも雷雲に包まれたお化け屋敷には、重大な秘密が隠されているらしい。



➡ウッキーサルパラダイス名物の飛行機塔

南の海の海底

ジャングル島から遠く離れた南の海の底には、不思議な生物がたくさん生息している。暗い海の底を雪のような胞子が降っている。海に沈んだ船は、かつて7つの海を暴れまわった大海賊キャプテン・サルバーのものだと噂されている。



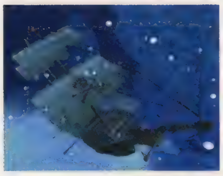
⬅穴に隠れているのは、胞子を主食にしている恥ずかしがりやの魚

CHECK! 水中植物シャンデリア草

深海の闇を照らし、雪のようにきらめく胞子を吐き出している。

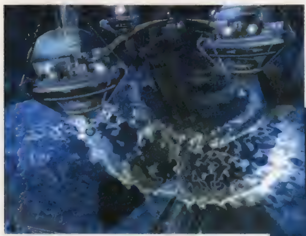


⬅沈没してしまったキャプテン・サルバーの海賊船らしいのだが…？

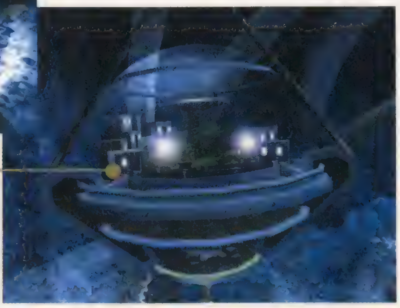


巨大クジラのお腹の中

海にはブラックホールのように底なしのお腹を持ち、どんなものでも一口で食べてしまう巨大なクジラ。じつはそのお腹の中で、かつての大噴火で海に沈んだという古代文明の住人たちが生活していた跡がある。



⬅街は透明なバリアに守られ、クジラの動きに合わせてゆらゆらと揺れる。どうやら街ごとぶらさがっているようだ



CHECK! 建物に明かりが…!?

街をよく見ると、電気がついているように見えるけど…？　まだ誰かが住んでるのかな？

パーティーゲーム PICK UP!! モンキードッグファイト

ミサイル飛び交う空中シューティングバトル

最大4人で遊べる、3Dシューティングタイプのパーティゲーム。空を飛び回り、ライバルを追尾するパイナップルミサイルや、バルカンを使い撃破していく。時間制限でポイントを競うノーマルモードと、生き残りをかけて戦うサバイバルモードの2つのモードがある。

ロックオンしてミサイルを撃ち込め



⬅照準にライバルを捉えあう激しいバトルが展開!!

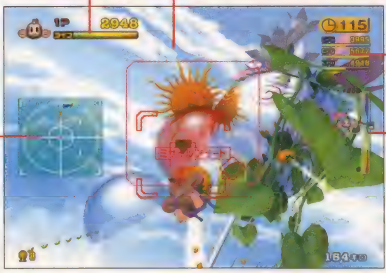
ポイント／ライフ　現在の自分が獲得したポイントと、残りライフゲージを表す

照準　ライバルを照準にあわせてロックオンすると、ミサイルを発射

残りタイム／ライバルのポイント　タイムは時間制限で戦うノーマルモードの場合表示。

レーダー　自分の場所を中心に、東西南北のライバルの位置を表示する

高度　自分の飛んでいる空の高さを表す



➡ 相手の背後につきすかさずロックオン!!

操作方法

コントロールスティック：上昇下降・旋回
Aボタン：タマ　Bボタン：ミサイル
Yボタン：カメラ視点　R/Yボタン：スピード調整



⬅じつは4匹それぞれ持っている武器が違うのだ

激しい攻防戦!!



⬆見た目に寄らず激しいドッグファイト!!

パイナップルミサイル補給



⬆ミサイルは数に限りがあるがアイテムで補給可

ダービースタリオン アドバンス

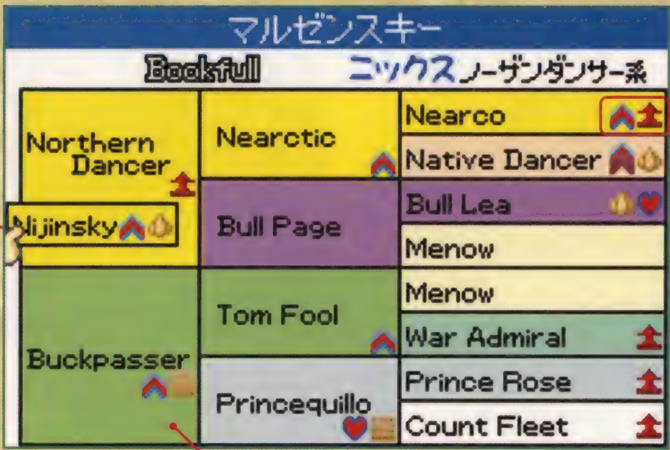
リニューアルされた血統画面を徹底調査！

GBアドバンス	
タイトル	ダービースタリオン アドバンス
発売元	エンターブレイン
発売日	2002年冬
価格	5800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	未定

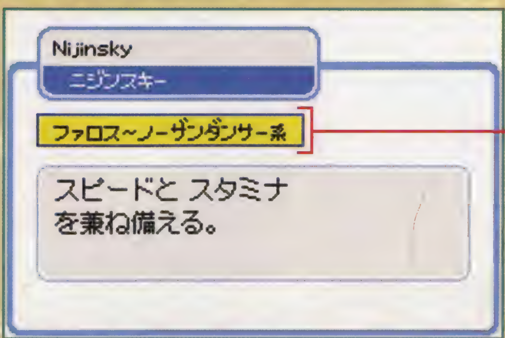
競馬シミュレーションの代名詞『ダビスタ』がGBAに登場！今回は血統画面を初公開だ!!

血統画面にインブリード効果と根幹系統を表示！

今回初公開されたのは血統画面。一見地味な文字だらけの画面に見えるが、さにあらず。これまでゲーム中ではほとんど分からなかったインブリードの効果が、マークで表示されるようになったのだ。また血統表の種牡馬名をクリックすれば、その種牡馬の読み仮名と系統、インブリード時の効果を見ることができる。面白配合の判定に必要な根幹系統も表示されるぞ。これまでは深くやり込もうとするといちいち攻略本を見ないと難しかったが、これならラクチン。携帯機らしく、どこでも気軽に、配合を考えられるのだ。



クリックすると詳細を表示



➡血統表内の種牡馬名をクリックすると、血統やインブリード効果を見られる。これは便利！

面白配合に必要な根幹系統もわかる

『ダビスタ』の配合理論には「面白配合」というものがあるが、これに必要なのが根幹系統。ノーザンダンサー系といったおなじみに系統をさらにまとめた大きな系統で、ファロス、テディ、シックルなど13種類が存在する。これも従来は確認が困難だったが、GBA版の画面では見ることが可能。また血統表画面も色分けがされているが、これは根幹系統別のカラーと思われる。

インブリード効果をマークで表現！

血統表画面をよく見ると、種牡馬の後ろにマークが。これはどう見ても、インブリード効果を表しているとしか考えられない。過去の『ダビスタ』と比較すると、マークの効果は以下のように予想される。これまでインブリードの効果は雑誌や攻略本頼みだったが、これなら一目瞭然。配合で悩む時間もうんと減りそうだ。

～予想されるマークの効果～

- スピードがアップ
- よりスピードがアップ
- スタミナがアップ
- 底力がアップ
- ダート適性がアップ
- 回復力がアップ
- ? 早熟化、晩成化 気性ダウン、底力ダウン

『ダビスタ』配合用語解説

携帯ゲーム機としては初めての『ダビスタ』。「インブリード？何それ？」という人も少なくないだろう。そこで、『ダビスタ』の配合理論に出てくる単語を簡単に紹介しておこう。

インブリード

母親と父親の血統の中に同じ種牡馬が入っている場合、その種牡馬がインブリード（近親交配）していることになる。『ダビスタ』ではインブリードした種牡馬の性質（例えば上のニジンスキーなら、スピードとスタミナアップ）が出やすくなる。

ニックス

系統同士の相性がいいこと。ノーザンダンサー系とヘイルトゥリーズン系など、20種類近い組み合わせがあり、能力を底上げするといわれる。インブリードはやりすぎると健康や気性に弊害が出るが、ニックスはマイナス効果がないので使いやすい。

面白配合

産駒の4代前の父馬全8頭が属する根幹系統が6種類あると、種付け時に牧場長が「面白い配合…」というコメントを出す。これが面白配合で、おもに勝負根性をアップするといわれる。マイナーな血脈を加えたバランスの良い配合をしていると、なりやすい。

その他の配合理論

この他にも、父か母の能力の一部を引き継ぐ「親似」。血統表内にどれだけインブリード効果のある種牡馬がいるかで能力上限が決まる「ニトロ」。父の5代前の母父と母の4代前の父の根幹系統が同じ種類の場合に発生する「見事な配合」などの理論がある。

CONTINUE TO REPORT 続報 ダービースタリオン アドバンス

牧場からレースまでの流れを最新画面でチェック！

1頭の繁殖牝馬からスタートし、配合から育成、レースへの出走と、競走馬作りをシミュレートできる『ダビスタ』。GBAへの移植にあたり、グラフィックやシステムには何か変更点はあるのだろうか？　牧場、厩舎、レースシーンの3つの場面を、最新の画面写真でチェックしてみよう。

牧場～拡張で温泉も作れる～

牧場では、繁殖牝馬への種付け、入厩までの産駒の育成、競走馬の休養などをおこなう。今回新たに公開された画面を見てみると、建物の数が増えたものが含まれている。これまでのシリーズ同様、資金を貯めるなど一定の条件を満たすことで、牧場の拡充ができるようだ。さらにこうして牧場を何段階か拡充すると、馬の温泉が設置できる。馬の疲労回復、ケガの治療などに効果が期待できるぞ。





➡資金を貯め、馬を増やすことで、牧場を大きくできる。持てる馬の数を増やせるぞ



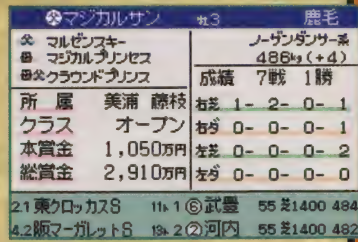
⬆牧場の牝馬に種付けし、産駒を増やしていく

⬇牧場を拡張すれば、温泉も使えるようになる



厩舎～調教で愛馬を強化～

厩舎は、2歳以上になった馬の調教をおこなう場所だ。調教の方法は下の写真にある芝（スピードアップ）、ダート（スタミナアップ）、ウッド（足元に負担をかけずスタミナアップ）のほかに、プールや坂路での調教もあると思われる。これらを組み合わせて、馬の能力を高めつつ、調子を整えてレースにのぞむのだ。



⬆競走馬の成績画面。画面の構成はこれまでのシリーズと変わらないようだ

⬇スタミナをアップさせるダート調教。併せ馬（他の馬と一緒に走る）なので、勝負根性もアップし、調子も変化する

⬇芝での調教はスピードをアップさせる。ただし足元への負担はかなり大きいので、使いすぎると大ケガにつながることも…







⬆ウッド（木の破片）での調教は、足元への負担を減らしつつ、スタミナをアップできる。ただし併せ馬ができず、疲れが残りやすい

無理すると…

⬇足元への疲労が溜まると、屈腱炎や骨折など大ケガの原因に



レース～第4コーナーの攻防も再現～

十分調教を積んだら、いよいよレースに出走。今回届いたレースシーンの最新画面を見ると、2Dグラフィックながら第4コーナーからの立ち上がりが立体的に表現されており、直線への激しい攻防が再現されそう。携帯機ながら、これまでのシリーズ同様のレースシーンが堪能できそうだ。



⬅各馬いっせいにスタート！　気性が悪いと、大きく出遅れることもあるぞ



⬆序盤は馬群の中のポジション争い。レース中の位置取りを指示することも可能

⬇第4コーナーにさしかかると、画面が切り替わって斜め上からの視点になる





⬆第4コーナーから最後の直線へ！　内から外へ、いっせいに広がってゴールを目指す。馬の力だけでなく、騎手の技量も重要になるぞ

⬇最後の直線勝負！　先行馬が逃げ残りをはかるが、後ろから強烈に追い込む馬の姿が



⬅なだれ込むようにゴール！　微妙な勝負は写真判定になることもある



⬇競争プログラムは最新のものを使用。目指すはもちろんG I レースの制覇だ！



GI制覇を目指せ！

From TV animation
ONE PIECE
トレジャーバトル！
Treasure Battle!

バリエーション豊かな新チーム&新バトルを紹介

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	ジャンル	チーム対戦アクション
発売元	バンダイ	プレイ人数	1～4人用
発売日	11月1日	メモリーカード	4ブロック
価格	6800円		

新たに登場が判明した4組の海賊チーム

本作は、アニメやコミックスで人気の「ワンピース」のキャラクタたちが2人で1組のチームを結成し、お宝をめぐって戦うアクションゲーム。今回は新たに判明した4チームを紹介。どのチームもルフィたちに劣らない実力者が揃っているのだ。


←どのキャラも原作の技や雰囲気を完全に再現しているのだ


←ゾロの必殺剣「二刀流居合獅子歌歌」も完全に再現している


←天候棒を使って雷を落とす「サンダーボルト＝テンポ」だ

ルフィを追う海賊コンビ バギー&アルビダチーム

体をバラバラにできる能力を持つバギーと、何でも滑らせるスベスベの実の能力を持つアルビダのチーム。2人とも悪魔の実の能力者なのだ。



←バラバラの実の能力者。トリッキーな攻撃をしかけてくる



←スベスベの実の能力者。ルフィを追うためにバギーと組む

バラバラフェスティバル


↑バラバラにした体のパーツで攻撃する必殺技

東の海の最強コンビ アーロン&クリークチーム

東の海でも1、2を争う戦闘力を誇る2人のチーム。魚人のアーロンと全身が武器で覆われたクリークの2人が繰り出す攻撃は強力そうだ。



←サメの力を持つ魚人。鋭い歯や絶大なパワーが武器だ



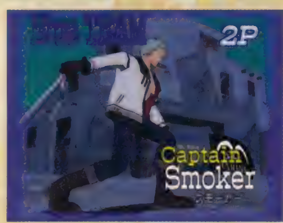
←全身に仕込んだ武器と圧倒的な怪力が自慢の非情な男だ

キリバチ大回転&シャーク・オン・トゥース


↑巨大ノコギリと鋭い歯で相手を攻撃する

海軍本部の精鋭コンビ スモーカー&たしぎチーム

海軍本部大佐のスモーカーと海軍曹長のたしぎのチーム。攻撃力が高そうなスモーカーとスピードが速そうなたしぎの2人はバランスが良さそうだ。

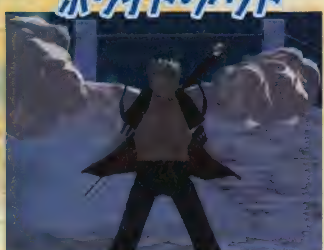


←自分の体を白煙に変えられるモクモクの実の能力者



←ちょっとドジな海軍の女性剣士。しかし、剣の腕は一流だ

ホワイト・アウト


↑両腕を煙に変え、捕らえた相手を吹き飛ばす

バロックワークス最強コンビ クロコダイル&ミス・オールサンデーチーム

秘密結社「バロックワークス」の最高幹部2人のチーム。悪魔の実の能力者でもある2人は、幹部の名に恥じない強力な攻撃をしてきそうだ。



←全身を砂に変えられるスナスナの実の能力者。弱点は水だ



←花のように腕を咲かせることのできるハナハナの実の能力者

デザート・ラ・スパーダ


↑腕から砂の刃を出し敵を攻撃する必殺技だ

トレジャーバトル以外にも6種類のバトルモードが

本作には、お宝をめぐり戦う「トレジャーバトル」以外にも、バトルロイヤルやパイレーツサッカーなどのバラエティ豊かな6種類のバトルモードがあることが判明。もちろん、これらの新たに判明した6種類のバトルモードも、2人1組のチームに別れて競いあうのだ。



↑どのモードも4人同時に遊べるのだ

敵チームをひたすら倒せ！　バトルロイヤル

敵チームのメンバーと戦って、制限時間内に敵のHPを0にした合計回数が多いチームが勝利となる、バトルがメインの大乱戦モード。頼りになるチームメイトと協力し、乱戦を勝ち抜くのだ。



↑落ちているアイテムを使うこともできるのだ



↑バトルの舞台は2種類が用意されているのだ

クンフージュゴンと修行しよう　クンフーサバイバル

海の中から島に続々と登場するクンフージュゴンを、制限時間内に倒した数の合計が多いチームが勝利となるモード。戦いを挑んでくるクンフージュゴンを次々と倒していこう。



↑大技を使って複数のクンフージュゴンを一度に倒すとラク



↑クンフージュゴンをひたすら倒しまくるのだ



↑クンフージュゴンは、倒しても次々に島へ上がってくるぞ

パスワークを使いこなせ！　チームワークラリー

スタート地点にある宝箱を、4ヵ所のチェックポイントを通過しながら、敵チームより先にゴールまで運ぶことが目的のモード。宝箱を持ったままだと進めない場所は、味方との宝箱のパスワークを駆使して進んでいくのだ。

ジャンプが届かないときは



パスワークを使え！



↑➡宝箱を渡せば向こう岸までジャンプが届く

制限時間内にポイント通過　クロスカントリー

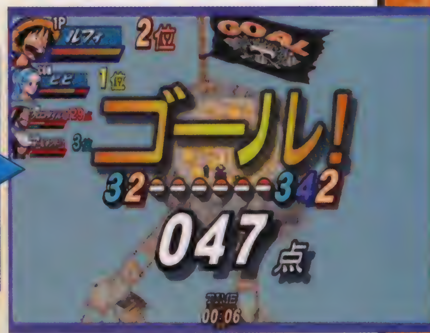
11ヵ所あるチェックポイントを制限時間内に通過していき、ポイントを獲得。全員がゴールした時点で獲得したポイントの合計が高いチームの勝利となるモード。獲得できるポイントは、各チェックポイントを通過したときの順位で変化するのだ。



↑向こう岸にあるチェックポイントへ制限時間内にたどり着け

コースアウトに注意！





↑➡さまざまなコースを駆け抜けて、最後に待つゴールを目指して進んで行こう

巨大なボールをゴールに入れろ！　パイレーツサッカー

前後半1分ずつの計2分の制限時間内に、より多く得点したほうが勝利となる、巨大な鉄のボールを使った変則サッカー。攻撃を当てると転がる巨大なボールを、相手のゴールへとたたき込んで勝利を目指すのだ。



↑パイレーツサッカーではボールにしか攻撃を当てられないのだ





↑➡ゴール前の攻防。ボールを攻撃して、相手ゴールに強烈なシュート（？）を決めろ！

宝箱を探し出そう　トレジャーハント

島のいたるところに隠された宝箱を、相手チームよりも多く探しだせたチームが勝利となるモード。



↑マップ上の×印が宝箱の隠された場所だ



↑宝箱の隠し場所に近づくと矢印が現れる。矢印が指す場所に行き、怪しい部分を攻撃してみると…



↑見事に宝箱が出現！　この調子でほかの宝箱も見つけていこう。宝箱を数多く見つけたチームが勝利だ

続報

キン肉マンII世 second generations 新世代超人(ニュージェネレーション)VS伝説超人(レジェンド)

戦略性の高いシステムと多彩なゲームモードを公開

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人	ジャンル	格闘アクション
発売元	バンダイ	プレイ人数	1～4人
発売日	11月22日	メモリーカード59	2ブロック
価格	6800円		

新旧14人のキャラによる夢の超人バトル

本作はアニメやコミックで人気の「キン肉マンII世」のキャラクタが登場する格闘アクション。「キン肉マンII世」のキャラクタだけでなく、14人のキャラクタの半数は若かりし頃のキン肉マンたち伝説超人(レジェンド)も登場。原作では実現できなかった夢の対決を繰り広げることも可能となっているのだ。



↑原作にはなかった対戦カードも組める

親子対決



↑ロビンマスクの必殺技タワーブリッジが息子のケビンマスクを苦しめる！

師弟対決



↑新世代超人チェック・メイトと、彼が悪行超人だった頃の師サンシャインとの一騎打ち

役割り＆ターゲット

役割はファイターやセコンドなどのキャラの役割を、ターゲットはリング上のキャラが現在対峙している相手を示す。

超人パワーゲージ

必殺技の使用に必要なパワーの溜まり具合いを示す。ゲージは攻撃を当てたり、アイテムを取ることで溜まるのだ。

体力ゲージ

リング上のファイターの体力を示す。0になると戦闘不能となりそのキャラはバトルを離脱する。なお、体力はアイテムを取れば回復することも可能だ。



体力ゲージ(セコンド・パートナー)

リング外のキャラの体力を示す。体力はリング内の仲間をサポートするセコンドアクションなどを行なうと減る。

サポートゲージ(セコンド・パートナー)

時間の経過とともに溜まっていき、ゲージがいっぱいになると、味方のサポートをすることが可能となる。

3つのレベルがある必殺技

本作に登場する超人たちの持つ必殺技にはレベル1～3までの3段階のレベルが存在。超人パワーを溜めることで、原作でおなじみのさまざまな必殺技を繰り出すことが可能となっている。中でも、特に威力の高いレベル3の必殺奥義には、迫力満点の演出画面も挿入されるのだ。



↑テリーマンのLV1必殺技には、グルグルパンチのほかにテキサスコンドルキックがある



↑LV2必殺技にはカーフブランディングのほかにテキサスクローバーホールドもあるのだ



←テリー一家の伝家の宝刀スピニングトゥホールドが決まった！ 彼の息子のキッドもこの必殺技を使えるのだ

描きこまれた背景や客席にも注目！

客席や背景には、残念ながら本作では登場しなかった超人たちの姿があることも。試合会場となるリングに因縁浅からぬ超人の姿を見ることができるので、リング上だけでなくリング外にも注目してみよう。



➡観客の中にイワオやアトランティスなどの姿が



⬅背景の山の中に悪魔超人ザ・マウンテンの顔がある

様々な試合形式を楽しめるVSモード

1人から4人までのプレイが楽しめるVSモード。このモードでは1対1での「シングル戦」、2対2での「タッグ戦」、最大4人までの超人が入り乱れる「バトルロイヤル」など3つの試合形式を楽しむことができるのだ。


←新世代超人と伝説超人の区別なく戦うことが可能なのだ

1対1の真剣勝負 シングル戦

1対1での戦いを繰り広げる試合形式。試合中にアイテムを投げ入れたり、セコンドアクションなどで試合を有利にしてくれる、頼れるセコンドをつけることもできる。なお、セコンドをつけないガチンコ勝負も可能だぞ。


→セイウチンとブロッケンJr.の世代を越えた対決


←懐かしの超人オリンピック決勝も再現可能なのだ

乱戦必至 バトルロイヤル

3人～4人の超人が、一度に同じリングで戦いを繰り広げる試合形式。最後にリング上に立っているプレイヤーが勝利となる。ほかのプレイヤーと協力して1人のプレイヤーを集中攻撃することも可能なのだ。


↑息詰まるバトルロイヤル開始直前の瞬間だ


↑3人でのバトルロイヤルも可能なのだ

チームワークで勝利をつかめ タッグ戦

2人の超人を選んでタッグで戦う試合形式。タッグを組んだ超人の組み合わせでさまざまなチーム名がつく。また、2人の超人の超人パワーが最大の状態で、超強力なツープラトン必殺技を繰り出すこともできるのだ。


→タッグの組み合わせは好みで選ぶことができるぞ

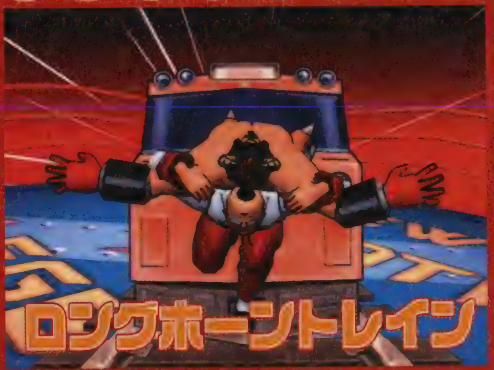
↓パートナーの危機を救うこともできるのだ



↑セコンドアクションを使って敵を攻撃だ


←体力が減ったらパートナーと交代してピンチを回避だ

ツープラトン必殺技も



←ラーメンマンとバッファローマンの2000万パワーズのみ出せる必殺技だ

長く遊べる2つのゲームモードを公開

本作ではメインとなる格闘アクション以外にも「キン消しモード」や「超人募集モード」などのモードを搭載。キン消しのコンプリートやオリジナルの最強超人の作成など、長く楽しめるモードが搭載されているのだ。

めざせコンプリート キン消しモード

ガシャポンで遊んでキン消しを手に入れるモード。ガシャポンを遊ぶにはゲーム中に手に入るKINメダルが必要となる。また、各キン消しには原作者であるゆでたまご先生が監修した詳しい解説もついているぞ。

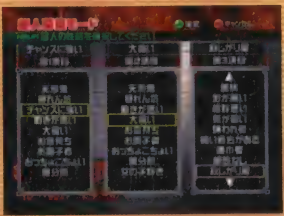

←ガシャポンでゲットしよう


←詳細な解説を見られるぞ

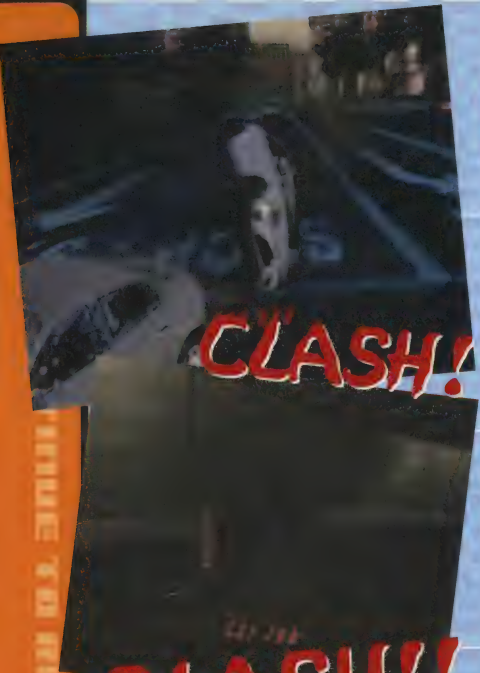
オリジナル超人で戦える 超人募集モード

頭、胴体、腕、足の4つのパーツを組み合わせてオリジナルの超人が作れるモード。超人の名前やファイトスタイル、必殺技なども自由に決められる。なお、このモードで作った超人は対戦モードなどで自由に使用することが可能なのだ。


←オリジナル超人は好きな必殺技を使わせることが可能


→ここで選んだ超人の性格によって強さも変化するようだ


←納得いく超人を作れたらハンコを押して超人を採用しよう



一般車両(いっぱんしゃりょう)をすり抜(ぬ)けながら公道(こうどう)を激走(げきそう)!!

セガが贈る異色のレースゲーム、それがこの『グランドヒート』だ。性能の異なる5台のマシンから1台を選択、リアルに再現された一般道路を舞台にライバルとデッドヒートを繰り広げるのだ。多くの一般車両の中を走るという、他のレールにはないスリリングなレース展開が魅力である。



↑コースである一般道路にはライバルだけでなく、タクシーやトレーラーなど多くの一般車両が存在



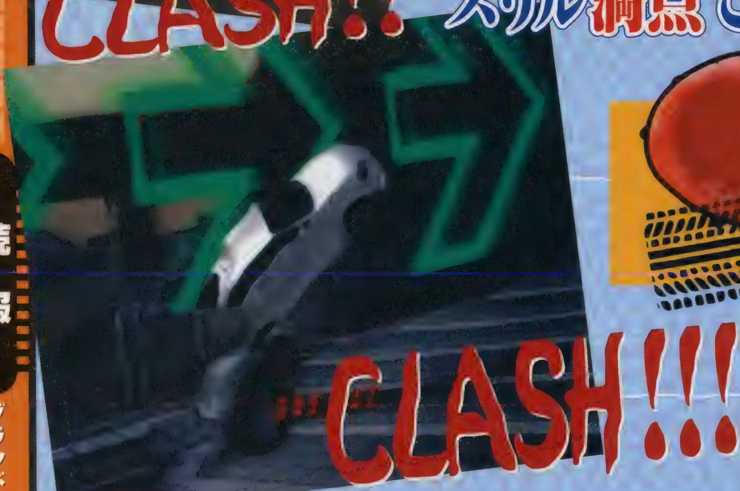
↑一般道路も街並みも、さらに巻き起こる砂煙などもリアルに表現されているのだ



←マシンは全部で5台。カラーも任意に変えることが可能だ



↑クルマの性能の違いによってレースの難易度も変わってくるぞ



スリル満点(まんてん)でデンジャラスなレースゲーム!!

GRAND HEAT™
グランドヒート

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	グランドヒート	ジャンル	レース
発売元	セガ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	未定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円		

ド迫力(はくりょく)のクラッシュシーンは最大(さいだい)の魅力(みりょく)!

このゲーム最大の魅力と言えば、なんといってもクラッシュシーンだ。クラッシュ時のマシンの衝撃は物理学的に計算されており、マシンの強度に応じて破損の度合いや吹っ飛び方が異なるなど、非常に熱が入っているぞ。また、クラッシュシーンだけを選んでのリプレイも可能で、スローや一時停止、巻戻しに加えて視点変更もできる。ド派手なクラッシュシーンを何度でも、好きな角度から観賞できるのだ。



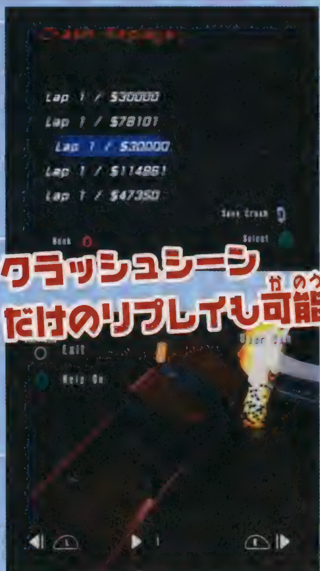
←一般車両に突っ込んでしまった時などにクラッシュが発生



↑ド派手なクラッシュシーンは異なる角度で何回か再生される

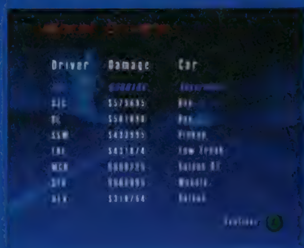


↑接触部位やスピードなどによって、クラッシュシーンは千差万別に変化するのだ



クラッシュしすぎるとワーストドライバーに

クラッシュした場合、その度合いによって修理費用が徴収されていく。そして、1レースの修理費用の合計によってワーストドライバーのランキングに登録されるのだ。あまり名誉なランキングではないが、狙ってみるのもいいぞ。



↑クラッシュばかりしているとワーストドライバーのランキングに登録される。なるべくならランキングされないほうがいい!?

危険な走りをすることで高得点をゲット!!

このゲームでは、単純に安全運転をしていては思った以上にスコアが伸びないようになっている。走行タイムはもちろんだが、危険な走行をすることでもスコアが上がっていくようになっているのだ。危険な走行とは具体的に、反対車線を走ったり、一般車両の横スレスレを走り抜けたりすること。また、ドリフト走行などでもスコアは上がっていくぞ。よりリスクの高い走りをして、さらにタイムを伸ばすことこそトップドライバーの条件になるのだ。





←リスクは高くなるが、ニアミスしながら走行するなどデンジャラスな走りでスコアが上がる

ブーストパワーを使えばよりスリリングなレース展開に!

もうひとつの特徴的なシステムがブーストだ。画面左下にあるのがメーターで、ニアミスや反対車線を走るなど、危険な走行をすることでメーターが上がり、満タンになれば好きな時にブーストを発動できるぞ。発動中は一時的なスピードアップが可能。スピードアップするとクラッシュする危険性も高くなるので、使いどころを間違わないように。





ブーストメーター

↑危険な走行をすると溜まるブーストメーター。使用回数は無制限で、メーターを満タンにできれば1レース中に何回でも使用可能



←メーターが満タンになっていれば、いつでも発動可能だ



➡ボタンを押している間だけスピードアップするのだ

反対車線で高得点を!



➡反対車線では、当然ながら正面から走ってくる一般車両が最大の障害。正面衝突ギリギリのポイントで避けることが高得点への近道となるぞ

ドリフトで高得点を!



⬅ドリフト走行でもスコアが上がる。それほど難しくないので、コーナーでは自由自在にドリフトできるようにテクニックを磨こう

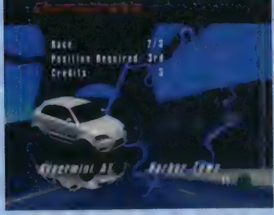


レースがもっと楽しく、もっと過激になる充実のモード

最大3台のライバル車とデッドヒートを繰り広げる1人用モードに加えて、画面2分割での2人同時プレイなど、本作にはさまざまなモードが用意されているぞ。基本的なルールなどは同じだが、モードによって目指す目的などが異なる。モードによってはよりスリリングで過激なレース展開にすることも可能なので、好みに合わせて選択して、本作独特の雰囲気を楽しもう。

チャンピオンシップ

レースを次々にクリアしていく、本作のメインモード。レース中でのタイムオーバーはもちろん、無事にゴールした場合でも3位以下だとゲームオーバーとなる。



↑全6レースをクリアしていく。難易度はドンドン上がるぞ

シングル

好きなコースとマシンを選択して自由に走れる、ワンマッチレースのモード。選択できるコースは、チャンピオンシップでクリアしたコースのみとなる。



←1レースだけの戦いだが、そのほかの基本的なルールは同じ

タイムアタック

好きなコースとマシンを選択して、純粋にそのコースのベストタイムのみを競うモード。ライン取りはもちろん、ブーストの使用によってもタイムが大きく変わってくるぞ。



←キレイに走る以上に、いかにブーストを溜めるかも重要だ

クリア状況によってモードが増える

ライバルカーと1対1で戦う"デュエル"、クラッシュせずに走ることが目的の"サバイバル"など、チャンピオンシップをクリアすると出現するモードもあるぞ。



↑新たなモードを出現させるためにはチャンピオンシップを勝ち抜くことが必要だ



前ジェッターズ
リーダー

マイティのもうひとつの戦い!!

ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン

GBアドバンス

タイトル	ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン
発売元	ハドソン
発売日	10月24日
価　格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備　考	GBA専用通信ケーブル対応

マイティの冒険を有利に進める新しいシステムが判明!!


↑マイティの孤独な戦いが展開する



↑いろいろな場所を調査するのだ

白ボンの兄であり、前ジェッターズのリーダー・マイティの冒険を描く『ボンバーマンジェッターズ』がいよいよ登場。今回は、新しく判明したシステムを詳しく解説していく。マイティの冒険が有利に、そしてより楽しくなるような仕掛けばかりだぞ。

キャラボンが成長すると能力もアップ!!

冒険の途中で出会うことになるキャラボンは、えさを与えることで成長させることが可能だ。成長すると姿形が変わっていくだけでなく、そのキャラボンが持っている特殊能力もアップしていくのだ。積極的に成長させて、マイティの冒険を助けてもらおう。


↑フィールド上に"えさ"が隠されているぞ



↑成長させたいキャラボンにえさを与えよう

パンの場合



シェルの場合



各ステージにはミニゲームもある

各ステージにはミニゲームがあり、クリアするとシナリオが進んだり、キャラボンを入手できる。

シェルを盾に


↑シェルの能力を使って弾をかわすゲーム

キャラボンレース


↑タイミングよくボタンを押すことがカギだ

スロットパネル


↑ドラムを止めて、うまく絵柄を合わせよう

光線砲よけ


↑飛んでくる光線をかわしながらゴールを目指せ

モトジェッター

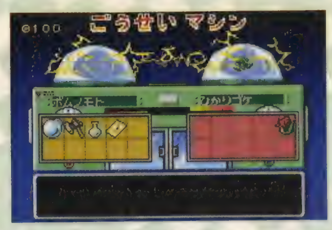

↑[illegible]を避けな[illegible]

合成素材を掛け合わせて新しいボムを作ろう!!

本作では“ボムノモト”というアイテムが存在する。これと他の合成素材を掛け合わせることで、4つの属性を持つ“属性ボム”を作り出すことが可能だ。属性ボムはさまざまな仕掛けをクリアするのに必要な場合があるぞ。また、属性を持つ敵には、より大きなダメージを与えることも可能だ。



↑ボムノモトを掛け合わせる合成素材は、いくつかの種類が用意されている



↑ボムノモトと合成素材を合成。どんな属性ボムができあがるのかな？



←属性ボムを装備して使用する。ステージに合ったものを装備しよう



→ボムの合成は、各所にある合成屋というお店で行うことができるぞ

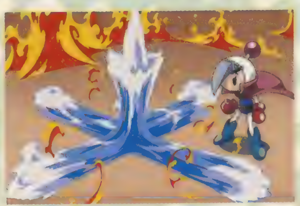
～トラップを凍らせろ!～アイスボム





↑→トラップを凍らせて、作動しなくすることができる、氷属性のボムだ

～ジャマな火を消そう～アクアボム





↑→水属性のボムで、フィールド上で燃え盛る火を消すことなどができるぞ

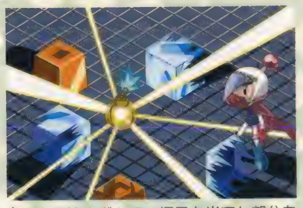
～葉っぱに乗って移動～ハリケーンボム





↑→爆風で葉っぱを飛ばせる風属性のボム。葉っぱに乗って移動することも可能だ

～隠されたモノを照らせ～ライトボム





↑→光属性のボムで、爆風を当てた部分を照らして、見えないモノを出現させられる

もちろん通信ケーブルに対応!! 4つのバトルモードで熱い対戦を楽しもう

通信ケーブルを使って対戦できるバトルゲームは、それぞれルールが異なる4種類のバトルが用意されているぞ。友だち同士なら燃えること間違いナシのバトルばかりで、最大4人同時までプレイ可能。バトルゲームではマルチカートリッジはもちろん、1カートリッジでもプレイできるようになっている。



ぬりかえバトル

ボムの爆風によってパネルの色を各プレイヤーの色に染めていくバトル。制限時間内により多くのパネルを塗り替えたプレイヤーが勝利となる。



➡効率よく爆発させてパネルを塗り替えよう。途中でやられてしまうと、持っていたパネルの半分がニュートラルに戻ってしまうぞ

ぬけだしバトル

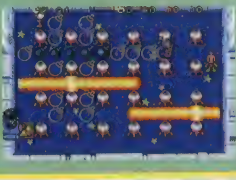
ステージ中に広がる水たまりの中に隠されている“カギ”を探し出し、同じく隠されている“扉”に誰よりも早く接触すれば勝利となるバトル。



➡まずは爆風で水たまりを消し、カギを探し出して手に入れよう。カギを入手する前に扉に接触してもクリアにはならないぞ

かわしてバトル

上空から降ってくるボムの爆風から逃げのびるバトル。自分でボムを置くことはできないが、ボムキックとボムパンチは最初から使用可能だ。



➡透明になっているボムのマークは、爆風が広がる範囲を示している。これを参考に効率よく逃げる場所を考えて行動しよう

バロムゲットバトル

ステージ中を動き回っているバロムを制限時間内に多く集めていくバトル。バロムをたくさん連れていると移動速度が遅くなってしまう点に注意。



➡バロムを連れて集計装置に接触すれば得点が入る。より多くの得点をかせごう。また、バロムは爆風にあたると消滅してしまうぞ

GBA

10月10日発売予定

Jリーグ ウイニングイレブンアドバンス2002

発売元	コナミ	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	サッカー		

リアルなサッカーが楽しめる『ウイイレ』シリーズ。そのJリーグ版が最新データでGBAに登場!

サッカーゲームの最高峰「ウイイレ」のJリーグ版登場

本作は『ウイイレ』シリーズのJリーグ版『Jリーグ ウイニングイレブン』の最新データ版。今年7月1日現在のJリーグ所属の全28クラブ(J1は16クラブ、J2は12クラブ)の選手データでサッカーを楽しめるのだ。本作の魅力である簡単な操作で多彩なプレイを実現し、プレイヤーを飽きさせない多様なモードが用意されている。



↑最新のクラブ状況を反映したデータでJリーグを思う存分楽しめるのだ



白熱の試合を歓声が盛り上げる

←選手の動作は超リアル。ゴール後のアクションも多数用意されているぞ。また、チャンス時に歓声が鳴り響くのだ

簡単操作で多彩なアクション

Aボタンと Bボタンだけで基本的なアクションが出せるので、初心者でも簡単にサッカーが楽しめる。プレイに慣れてきたら、Lボタンを組み合わせて高度なプレイが可能。初心者だけでなく上級者も楽しめる。

Aボタンでシュート





←ゴール隅にシュートが決まった

ボタンを押した長さで強さを調節

シュートの強さはAボタンを押した長さで決まる。長く押しすぎるとバーを越えてしまうので注意。

GOAL!

Bボタンでパス



↑Bボタンを押すと、マーカーが出ている相手にパスを出すことができる



←無事パスが通った。パスを受け取った直後は敵プレイヤーにボールを奪われやすいので注意

ボールをつなごう

A+Bでスルーパス



↑ゴール前でゴール方向へ向かってA+Bを押して得点機を生むスルーパス敢行



←敵チームの後ろに抜け出した選手がパスをキャッチ。見事ゴールをゲットしたぞ

ゴール前で1vs1に!!

Lボタンを組み合わせれば高度なプレイが!

LボタンとA、Bボタンを組み合わせるとレベルの高いトリックプレイができる。ここぞというときに使うと非常に効果的なプレイだ。うまく利用すれば相手の意表をついて得点チャンスをゲットできるぞ。



←L+Aの同時押し。キーパーが前にいるときに有効

ワンツーパス



←↑L+Bで2人の選手がパスを往復させるワンツーパスが出せるぞ



↑↗→ドリブルしながらL連打でディフェンスを幻惑させるフェイント

フェイント

初心者のためのルール解説 1 オフサイド

「(キーパーを除く)相手選手がいない最前線の場所にいる味方」にパスを出すとオフサイドの反則になる。

味方選手がスルーパスを出す瞬間、フォワードが相手ディフェンスより先に飛び出してしまい、オフサイドの判定をもらうことが多い。攻撃側の選手が相手ゴール前に張り付いて待ち伏せする行為を禁止するためのルールなのだ。



←ディフェンスの裏をかくスルーパスを受けに行ったが…



↑飛び出しが早かったのでオフサイドを取られてしまった

豊富なモードでJリーグ気分を堪能

モードは、Jリーグと同じ日程で戦う「リーグモード」、伝統あるカップ戦「ヤマザキナビスコ杯」を再現した「カップモード」、どの組み合わせでも対戦可能な「マッチモード」、基本操作の練習に最適な「トレーニングモード」などが用意されている。自分の好みの試合形式で、サッカーを楽しめるようになっているのだ。



↑「マッチモード」には手に汗握る「P.K.戦」が用意されているぞ

初心者のためのルール解説 2 Vゴール

延長時にどちらかのクラブのゴールが決まった瞬間、ゴールを決めたクラブの勝利が決定して、試合が終了する方式。Jリーグが世界に先駆けてはじめたルールなのだ。ちなみに、来年のJリーグ（J1）からこのVゴール方式をやめることがすでに決定している。



→延長戦にもつれこみ、勝ち越しゴールゲット



←ゴールを決めた時点で試合終了ー

J1とJ2が別々に戦う リーグモード LEAGUE MODE

J1所属の16チーム、もしくはJ2所属の12チームでおこなうリーグ戦。シーズンはフルシーズン、ハーフシーズンの2つから選べる。シーズンを1位で勝ち抜いてJ1は日本一、J2はJ1昇格を目指すのだ。



↑J1は16チームでおこなうリーグ戦。日本一を目指す強豪ぞろいのリーグなのだ



↑J2は12チームでおこなうリーグ戦。J1を目指して激しい戦いが繰り広げられる



ランキングがいつでも見れる



↑→シーズン中、チームと選手の成績をいつでも見られる。得点ランキングを目指すのもいいかも

トーナメントとリーグ戦の2つを選べる カップモード CUP MODE

Jリーグの日程と並行して行われるJ1所属クラブによるカップ戦「ヤマザキナビスコ杯」が楽しめる。もう1つのカップ戦「コナミカップ」ではリーグ戦とトーナメント戦の2つから選択可能でJ1、J2関係なく参加できる。

ヤマザキナビスコ杯



←J1所属クラブが4ブロックに分かれて戦うリーグ戦。J2所属クラブは参加できない



↑コナミカップでJ1所属チームとJ2所属チームが混じったリーグ戦ができる

J1とJ2の合同リーグ戦も



いろんなシチュエーションで練習 トレーニングモード TRAINING MODE

選手を手足のように扱うには、簡単操作とはいえ、ある程度の練習が必要だ。試合で操作を上達させるのもいいが、トレーニングモードで操作感覚を磨けば上達も早くなるはず。5つある練習メニューから1つを選んで、チームの連携プレイを試したり、フリーキックの精度を上げたりと実のある練習ができるぞ。


↑相手選手がいないグラウンドで、好きなだけ練習ができるのだ



5つのシチュエーション

選べるメニューはこの5つ。フリートレーニングはプレイヤーや自由に練習をおこなえる。このなかからプレイヤーにとって最適な練習を選び、操作感覚を磨いていこう。


↑難易度が高い1-2パスからシュートをする練習


←コーナーキック練習でセンタリング精度を高めよう

初心者のためのルール解説 3 イエロー(レッド)カード

悪質なファールをした選手に出される審判によるペナルティのこと。悪質なファールに与えられるイエローカードは1枚で警告、2枚で退場。さらに悪質なファールはレッドカードが与えられ、1枚で退場になる。ちなみに、退場した選手は次の試合には出場できない。



↑後ろからのタックル。サッカーでもっとも悪質なファールの1つだ



←審判が下した裁定は…レッドカード。一発退場をくらってしまった

GBA
10月17日発売予定

サイレントスコープ

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	狙撃ガンシューティング		

アーケードの傑作ガンシューティングがGBアドバンスに登場。専用ケーブルで繋げば通信対戦も可能だ。

スナイパー気分を満喫できる 新感覚ガンシューティング!

ターゲットを発見し、スコープで照準を合わせ、狙い撃つ。まるで、映画やコミックに登場するスナイパーのような気分を味わうことができるのが、この『サイレントスコープ』だ。これまでに多かった、次々と敵を撃ち倒していくガンシューティングと違い、ターゲットを素早く見つけだす観察力と、一発で仕留める狙撃の正確さが重要となるのだ。

1 ターゲットを探索



↑まずは、画面内のどこかにいるターゲットを探しだそう

2 照準を合わせて…



↑ターゲットを発見したら、スコープで拡大して狙いをさだめる

3 狙撃!!

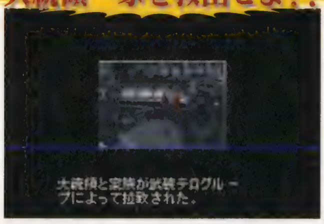


↑照準が合ったら、すぐに狙撃。頭などの急所に命中させると高得点になりやすいぞ

ARCADE MODE アーケードモード

武装テロリストによって拉致された大統領とその家族を救出するべく、さまざまなミッションをクリアしていくモード。規定タイム内にミッション条件を達成すればストーリーが進行。すべてのミッションをクリアして、大統領一家を救出するのが目的だ。タイムオーバーや、敵の攻撃を受けてライフがなくなるとゲームオーバーとなる。

大統領一家を救出せよ!!



↑大統領一家が拉致されるという非常事態が発生。この危機を救えるか否かは、君の活躍次第だ!

さまざまなステージで戦うぞ!

ストーリーの進行に従い、アメリカンフットボールの試合会場やホテルといったステージが登場。一般人が現れることもあるので、間違えて撃たないように。



←ゲームの途中では、ステージが分岐する場面もある



↑暗闇のステージでは、敵を発見しづらい。注意深く探そう



←写真を元に、ホテルの窓を覗いてテロリストを見つけ出そう

強力なボスキャラも登場!

各ステージの最後には、ボスキャラが待ち受けている。彼らは、闇のスナイパーや主人公への復讐を燃やす殺し屋など、手強い相手ばかり。こうしたボスキャラを、いかに素早く倒せるかが、クリアの重要なポイントとなるのだ。



↑ボスのひとりスコーピオンは、元ボディビル全米チャンプという怪力の持ち主。急所を狙って素早く倒そう

SHOOTING RANGE シューティングレンジ

指定されたターゲットを打ち抜いていき、狙撃の正確さとスピードを競うモード。スコアを競うものや、すべてのターゲットを打ち抜く時間を競うものなど、5種類のルールから選択可能。また、射撃場も自由に選択できる。



↑ゲームルールとステージを自由に選択できるので、何度プレイしても飽きないのだ



↑後半になるに従って難易度も高くなる。ハイスコアのためには、集中力が大切だ

LINKED PLAY 通信ケーブル対戦

GBA同士を通信ケーブルで繋げば、最大4人までが参加できるオリジナルゲームで対戦することが可能となる。人数が多いほうがおもしろさも倍増するので、友達同士集まって盛り上がることができるのだ!

友達同士で盛り上がろう!



←次々と出現する風船を打ち落としてスコアを競うゲームだ

?隠しモードもあるぞ!!

今作には、GBA専用のオリジナルストーリーを楽しむことのできる「アドバンスストーリー」モードも用意されている。ある条件を満たすと遊ぶことができるようになるので、ぜひ探してみよう。

GBA 10月17日発売予定

コロッケ！ 夢のバンカーサバイバル！

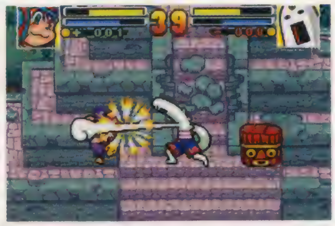
発売元	コナミ
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用

バンカーサバイバルを勝ち抜き「禁貨」を手に入れろ！

どんな願いでもかなうという禁貨をめぐるバンカーたちの戦いを描いた人気漫画「コロッケ！」がアクションゲームになってGBAに登場。プレイヤーはコロッケとなって「バンカーサバイバル」に参加し、ウスターやリゾットといったおなじみのバンカーたちとのバトルに挑むのだ。



⬆物陰に隠れることで体力の回復が可能だ



⬆場所ごとに、バトルステージも変化する

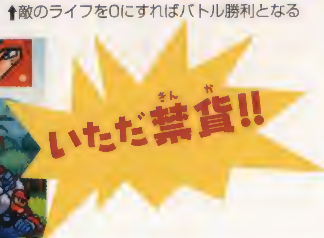


⬆おなじみのバンカーたちが続々登場するぞ



⬆敵のライフを0にすればバトル勝利となる





⬅バトルに勝利すれば、相手の禁貨を手に入れることができるのだ

[3つのモードでバトルせよ！]

原作のストーリーに沿って進む「バンカーサバイバル」のほかにも、友達やコンピューターと対戦できる「たいせんモード」と、バンカーを何人倒せるかを競う「かちぬきモード」が用意されている。「たいせんモード」と「かちぬきモード」では、勝敗のルールやステージも自由に変更できるぞ。

➡好きなバンカーを選んで、友達と対戦しよう





⬅技を駆使して、ライバルとのバトルに挑め！

GBA 10月4日発売予定

なかよし幼稚園

発売元	TDKコア
価格	4800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用

園児たちに好かれる やさしい先生になろう！

小高い丘にある『なかよし幼稚園』を舞台に繰り広げられる育成シミュレーションゲーム。プレイヤーは、幼稚園の新米先生となって、さまざまなイベントを経験しながら、8人の園児と3年間を過ごしていく。プレイヤーがどう接したかによって、ゲーム終了時の園児たちの未来が変化するのだ。



⬆ゲームは1年目の4月からスタート。園児に好かれる素敵な先生を目指そう



⬆個性的な8人の園児が登場。先生として責任をもって接してあげることが大切だ

⬇舞台となる街には、公園やおもちゃ屋さんなど、いろんな施設があるようだぞ。さて、どこに入ろうかな？



みんなと なかよくできるかな？

いろいろなイベントがおきるよ!!

3年の間には、お誕生会や運動会、遠足といった幼稚園行事のほかに、それぞれの園児ごとの特別なイベントが用意されている。こうしたイベントで先生らしい行動をすることが、園児たちの未来を決定する重要な要素となるのだ。



⬆幼稚園になじめない子がいたり、ケンカがおきたりといろいろな問題が発生するぞ



⬆先生としてどう対応すべきか？ プレイヤーの選択が園児の未来を決定するのだ

ミニゲームに挑戦！

園児たちと一緒に街の駄菓子屋にいくと「スロット」、「しんけいすいじゃく」、「えあわせ」の3種類のミニゲームで遊ぶことができる。また、運動会やお祭りのときにも、専用のミニゲームが用意されているぞ。



⬆ミニゲームに挑戦！ いくつクリアできるかな？

100てん取れなくてもいいですか…？

という人必見の異色攻略



GBアドバンス

タイトル	スーパーマリオアドバンス3
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応



わくわくヨッシーアイランド

花もスターもおいといて･･･

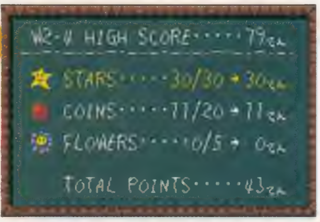
ゆかいな仲間と楽しく遊ぼう

赤ちゃんマリオをゴールまで連れて行くことが目的となる『ヨッシーアイランド』のもうひとつの大きな目標は、各コースで100点満点を取ること。スペシャルフラワー、スターのおまもり、赤いコインをしっかり集めなければ、100点は取れない。アクションが苦手な人にとっては、後半に行くほど至難の業。攻略本を見ながらがっちりとクリアしていくのもいいけど、100点にこだわらずに、たまにはのんびりヨッシーの世界を満喫してみよう。

隠された2つのコース

しかし出現条件は **激ムズ!!**

➡8コース×全6ワールドの48コースに加え、SFC版にもあった「スペシャルコース」と、GBAで新たに作られたコースが追加される。通常コースのクリアはともかく、追加コースはかなり手ごわいのだ



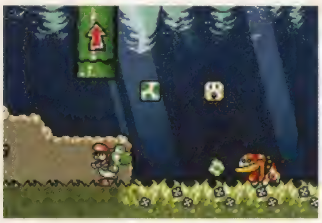
100点目指さず気楽にプレイもアリ!!

ポチ　暴れん坊の迷犬を乗りこなせ

W2-1でタマゴにじゃれながら登場するポチは、ヨッシーが歩けないところを突き進めるスゴイやつ。上に乗れば向いた方向に動いてくれるけど、思い通りに動いてもらうにはちょっとした慣れが必要だ。何かに突き当たってジャンプして振り落とされることもよくあるけど、憎めないヤツなのだ。



⬆マヌケな顔だけど可愛く見えるから不思議



⬆敵か、と思いきやどうやら敵意はないみたい

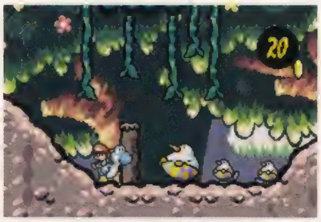


かるがーも　ヨッシーが子ガモを武器に!?

子ガモを連れて現れるほのぼのキャラ、かるがーも。ちょっと可愛そうだけど、親ガモを踏んづけると、引き連れていた子ガモがみんなヨッシーについてくる。かわいいだけでなく、タマゴ代わりに役に立つ働きをしてくれるのだ。

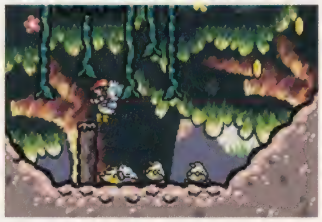


タマゴなしで行って･･･



⬆タマゴの空きストックの数だけ子ガモが登場

親ガモを踏みつけ!!



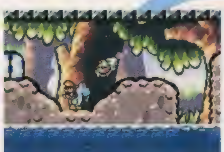
⬆タマゴでは倒せないので踏んづける。ごめん

ヨッシーについてくる!!



⬅ヨッシーのことを親だと思うのか、コースクリアまでヨッシーの後をぞろぞろとついていく!! カワイイ～





タマゴより便利!?

⬅⬆投げるとブーメランのように戻ってきて、しかも何度も投げられるのだ

ドリテクの殿堂ヨッシー出張版

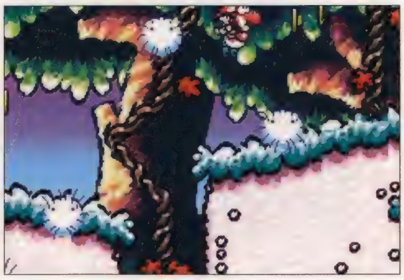
おもしろテクからズルテクまで…

知って得する(!?)蔵出し情報

ここからは『ヨッシーアイランド』のちょっとしたドリテクを紹介。今回はクリアに役立つ便利ワザというよりも、見た目におもしろいものを中心にピックアップしてみた（なかにはやるのが難しいものもあるけどね）。SFC版でも多くのウラ技がみつかっているので、ここに載っていないようなおもしろいワザをみつけたら、ドリテクコーナーまで送ってね。

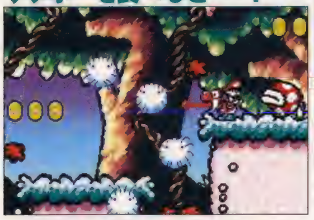
オナラでパックンフラワーを撃退　W1-7

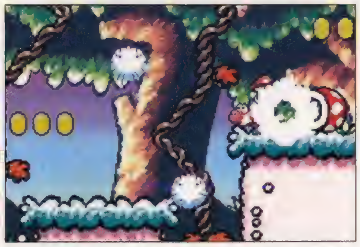
ちょっと笑える、パックンフラワーの倒し方を発見。ワールド1-7の中間リングを通過して、ワタボーが出てくるあたりで、パックンフラワーに背を向けてスタンバイ。その状態でワタボーを食べると、なんとヨッシーのオナラ(!?)でパックンフラワーを倒せる。ちょっと難しいけど、ぜひ挑戦してみてね。



⬆ワタボーに触れないように注意

パックンフラワーに背を向けワタボーを食べると…?



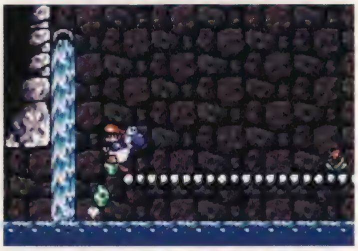


⬅⬆ワタボーを食べオナラすればパックンフラワーを倒せる。

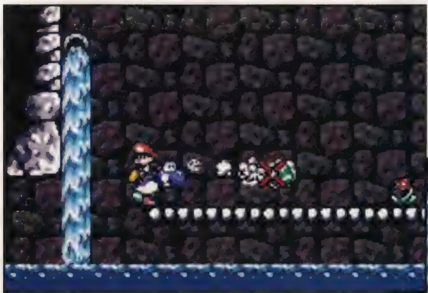
ビッグパックン一発撃退!!　W3-8

ワールド3-8のボスを一瞬にして倒してしまうというすごいワザだ。この方法を使うには、まずタマゴを持った状態でボスの居場所に行く。そして、ボスのいる足場の、一番左端のブロックの上に乗る。そしてボスのいる足場にジャンプして、ボスが変身する前にタマゴをすばやくぶつけてしまうのだ。すると、ビッグパックンに変身することなく、一瞬にして倒すことができるのだ。

ふつうなら…



⬆普通ならここでビッグパックンに変身したボスと対決するのだが…





⬅⬇うまくタマゴをあてることができれば、戦わずしてクリアすることができるのだ。あとから現れたカメックがくやしそうに捨てゼリフをはいて去っていく

この位置から攻撃せよ!!

意外なスターのおまもりゲット法　W1-7

普通チューリップは、敵キャラやタマゴを当てるとスターのおまもりを出す。しかし、ミニゲーム等で入手した緑のスペシャルスイカを使っても、スターのおまもりを入手することができる。スターのおまもりは100てんをとるためには重要なアイテムなので、ここぞというときに使おう。

チューリップ&スイカの種



⬆ミニゲームで入手した緑のスペシャルスイカをストックしておこう

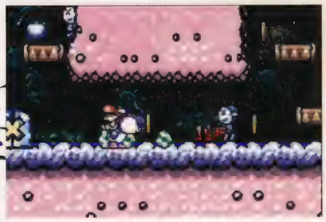


⬆チューリップからスターのおまもりがたくさん飛び出してきた

ボロドーで最高3UP　W2-8

上と同じく、緑のスペシャルスイカを使うドリテク。W2-8の、ボロドーがたくさん出現する場所まで行こう。緑のスペシャルスイカを使って、タネをボロドーに何度も当てると、1UPする。1体につき最高3UPできるぞ。

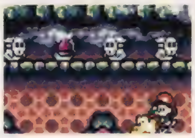




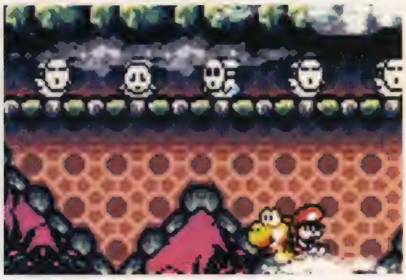
⬆ふだんはにくたらしいボロドーだけど、このときは大歓迎だよね

無表情のヘイホーが一瞬悲しむ?　W3-4

W3-4で、ヘイホーたちが爆弾を運んでいるところまで行く。ヘイホーが爆弾を落とす前にヒップドロップをすると、ヘイホーたちが悲しそうな顔に。



➡ヘイホーはふだんはポーカーフェイスなんだけど



⬆このときばかりはかなりガッカリしているようだ



伝説のスタフィー®

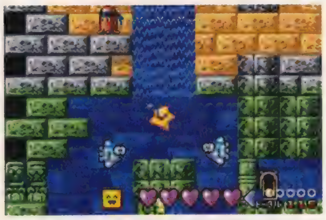
テンカイまでのラスト3ステージと裏ステージの情報を大公開!

GBアドバンス

タイトル	伝説のスタフィー	ジャンル	マリンアクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

目的地のテンカイまであとわずか! 一番悪いヤツも現れて……

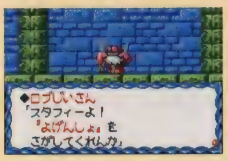
テンカイまでの道のりは全部で9ステージ。今回は終盤の3ステージの内容を紹介する。ラスト2ステージは今までの冒険と違ってバトル中心なので、覚えた技を使いこなして戦おう!



⬆出現する敵の攻撃も激しくなって、攻略も難しくなってくる。慎重に進んでいこう

ステージ7 かいていしんでん

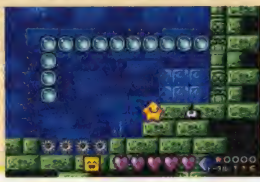
テンカイに帰る方法が書かれている「よげんしょ」を探して、スタフィーたちはかいていしんでんへ。しかし、謎の魔物が作ったよげんしょの偽物に振り回されて…。



⬅久しぶりにロブじいさんと再会できる



➡写真の迷路では、上→右→下→左の順に入り口をくぐればOKだ



⬅途中でキョロスケとはぐれたら、砂の中に注意して目玉を探そう

VSドッペル

魔物が作り出したスタフィーの偽物。スピンアタックで突進してくるので負けずに連発して攻撃だ。



⬅スピンアタックを空振りしなければ先に目を回すことはない。押し負けるな!

ステージ8 そらの海

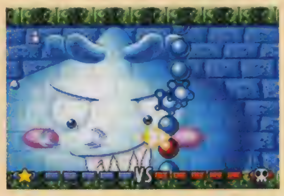
よげんしょと謎のツボを手に入れたスタフィーたちは、テンカイからの使いに乗ってそらの海へ。ここではスタフィーの邪魔をする魔物・オーグラの3人の部下が立ちふさがる。ステージ自体は狭いので迷うことはないが、激しいバトルが続くので気を抜けないぞ!



⬆暗闇の通路が難所。一瞬明るくなったときに地形を覚えよう

VSクラーゲン

戦闘前に巨大化して襲いかかってくる。上下から触手を伸ばして攻撃してくるが、赤い部分が弱点なので、そこに攻撃を当てよう。



⬅画面中央で触手の攻撃をかわして赤い部分を狙おう

VSモクモッチュ

雲は単なる乗り物で、本体はネズミ。スピンジャンプで相手の上に回り込み、上空から攻撃してダメージを与えよう。



⬅空中に浮いた水場から攻撃チャンスを狙うのだ

VSカニナリ

下からの攻撃はハサミでガードする。ハサミをスピンアタックで壊すか、上に回りこんでから攻撃すればダメージを与えられるぞ。



⬅カニナリの放つ電撃はスピンアタックで壊せるぞ

ステージ9 テンカイ

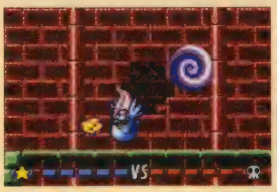
強敵を倒してなんとかたどり着いたテンカイでは、すでにオーグラが大暴れ。まずは避難する途中ではぐれてしまった子供たちを探してあげよう。子供たちは全部で3ヶ所にいるぞ。その後はオーグラのいる部屋にかかっている3つの封印を解き、最終決戦に挑むのだ。



⬆通路にはいろいろなトラップがあるので、注意して進むこと

VSオーグラ

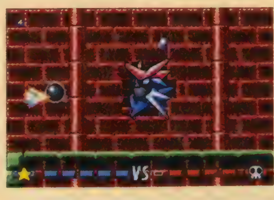
オーグラの放った不思議な渦がカギ。スピンアタックでオーグラを押して、渦に放り込んで攻撃しよう。



⬅オーグラに触れてもダメージはない。渦に注意だ

VSオーグラ(変身後)

オーグラが吐き出す弾をスピンアタックで弾いて口の中へ。苦しんでいるうちに素早く攻撃するのだ。



⬅オーグラと横一列に並ぶと、口の中を狙いやすいぞ

VSオーグラ(最終形態)

弱点は目の部分だが、1回のスピンアタックではひるまないので連続して攻撃を当てよう。オーグラが画面奥に隠れたときは火の玉を連射してくるので、画面内を大きく動いてかわそう。



⬆通常は炎の手で攻撃してくるので離れてかわしてから反撃だ

裏ステージでスタフィーが落としたお宝を集めるのだ!!

見事にオーグラを倒してメデタシメデタシ……と思いきや、今度はスタフィーがお城の宝物を全部海に落としちゃった！　というわけで、スタフィーたちは宝物探しの新たな冒険をすることに。今回はステージ4まで紹介だ。



←オーグラを倒したので封印ブロックが壊せるように



←2回目の冒険は好きなステージを選んで始められる



←封印ブロックの先にある宝物を集めるのが目的だ

ステージ1　ロブのどうくつ　宝物×5

1回目の冒険では基本的な操作を学ぶのが目的だったロブのどうくつ。そのため、敵はほとんど出現しなかったが、2回目の冒険ではしっかり敵がいるので注意すること。ここで入手できる宝物は全部で3つ。そのうち3つはヤドカリタのいる場所のそばにある封印ブロックを壊して進めば見つかるはず。残りの1つはマーメイドに初めて会った場所の近くで入手できるぞ。



←もぐらタンクで進む場所は、単なるボーナスステージ

→3つの宝物のうち1つは、入手するのにききゅうが必要だ

ステージ2　サンゴショウ　宝物×3

サンゴショウで入手できる宝物は全部で3つ。1つは下に吸い込まれる水流がある通路の先。2つ目は初めてキョロスケにあった場所の近くにある。ただし、入手するにはまほうセットが必要になるので、まだ持っていない場合は下で紹介している情報を参考にしてもらってこよう。3つ目はボスのボンボーンが持っているので、戦って倒せば入手できるぞ。

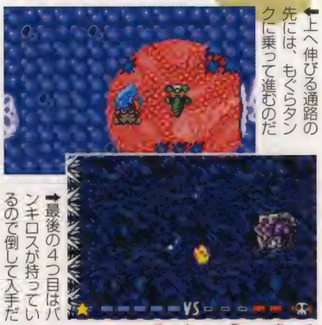


←下向きの水流の先にある宝物はのりものなしで入手できる

→キョロスケのいた通路の先に進むにはまほうセットが必要

ステージ3　ザショウクジラ　宝物×4

動く壁の通路と、その先の上へ伸びる通路、ゼンダマファイブやチュータのいる部屋の手前の通路で、封印ブロックを壊して進めば宝物を入手できる。



←上へ伸びる通路の先には、もぐらタンクに乗って進むのだ

→最後の4つ目はバンキロスが持っているので倒して入手だ



→動く壁の通路にある封印された通路では、なまずボートが必要になるぞ

ステージ4　氷の海　宝物×5

5つある宝物のうち、4つは入手するのにのりものが必要なので注意。宝物のある場所には、迷路の中、ヒラオとヒラリンのいる通路、コンビーのいる通路、ウツボのいる通路から行ける。5つ目はボエールンが持っているぞ。

～のりものが大活躍するぞ～



←きぐるみで敵を脅かして硬直させ、足場にして進んでいこう



←ヒラオ&ヒラリンのいる通路の先には、ききゅうを使って進む



→コンビーのいる通路の先ではもぐらタンクに乗る。左上を目指せ



←ウツボだらけの通路の先には、まほうセットで空を飛んで進もう

注意!　ボスは最後に倒すこと!!

ステージ2～4では宝物の1つをボスが持っている。しかし、そのステージにある他の宝物を全部そろえる前にボスを倒しても、宝物はもらえないので注意しよう。



←どのボスも動きのパターンが増えて、以前より強敵になっているぞ

のりものは全部集められたかな?



2回目の冒険ではいろいろな場所でのりものが必要になる。冒険中に入手できるのりものは全部で5種類あり、持ち主に会ってテストに合格すればもらえるのだ。ここでは全5種類の入手場所を紹介しておくぞ。

ききゅう　ステージ2:サンゴショウ

ミニゲーム・タツノコキャッチが遊べる部屋から、少し右に行った場所にある通路の先でメカニじいさんに会って、テストをクリアすればもらえる。1回目の冒険ですでに入手しているかも？

もぐらタンク　ステージ5：ふかい海

画面が動く方向を変化させるパネルが設置されている広間の、右のほうにある入口から入れる部屋で入手できる。見つけにくい場所にあるが、うまく画面の動きを操作して探してみよう。

なまずボート　ステージ6:ちんぼつせん

1回目の冒険中にイルカ姉妹を救出したあと、ボクトパスから逃げる途中で通った通路の左上にある部屋で入手できる。2回目の冒険なら途中の仕掛けがないので、すぐにたどり着けるはず。

きぐるみ　ステージ4：氷の海

ラブリーがいる通路から左下に進み、次の通路の右にある封印ブロックを壊して部屋に入ると入手できる。途中で封印ブロックを壊す必要があるので、2回目の冒険にならないと入手できない。

なまずボート　ステージ7:かいていしんでん

2回目の冒険でスタート地点のそばにいるホルーンに会うと、神殿の上へ連れて行ってくれる。そのまま通路を上へ進んでいき、最上部にある部屋にたどり着けば入手することができるぞ。

SEGA SOCCER SLAM セガサッカースラム

友達との対戦で必ず勝てる㊙テクニックをポイント解説

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	セガサッカースラム	ジャンル	サッカー
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	メモリーカード	6ブロック
価格	5800円		

試合で勝つためのボールさばきと基本テクニックを伝授

対戦で最も重要になってくるのが、試合中にどれだけボールをキープできるかということ。フィールドが狭いので長時間のキープは難しいが、確実にパスやシュートを決めることで、試合の支配率は必ず高くなる。これから紹介するテクニックをマスターして、対戦で役立てて欲しい。



←華麗なゴールを決めよう！

パス 3種類のパスを使い分けよう

サッカーの基本はやはりパス。ボタンの押し方で3種類のパスを使い分けることができる。基本パスでつないでいき、センタリングなど確実に選手につなげたいときはボレーパス、相手陣内に選手が少ないときは、連携パスが効果的。状況にあったパスを使うことで、支配率はグッと上がる。



確実性優先の場合

ボレーパス

相手にパスカットされたくないときはAボタン押しっぱなしのボレーパスが有効。相手の頭上を越すことができ、センタリングなどに使うと効果的なパスだ。

スピード優先の場合

単純な基本のパス

相手陣地に味方がいて、速攻を仕掛けたいときは基本パスで。足元に確実にパスが通るので、相手に追いつかれる前にシュート体制に持ち込むことが可能だ。



パスカットに注意して使用



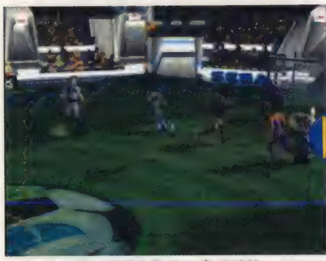
連携パス

パワーメーターも上がる連携パスは、少ない人数で相手を翻弄するのには効果的だが、パスカットされやすい弱点もある。むやみに使わずにポイントで使用していこう。

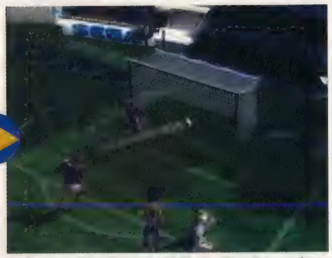
パス回しで試合を組み立てよう

シュート キーパーの位置を見てシュートしよう

パワーを調節できるシュートだが、コースが悪いとどんなに強力なシュートでもキーパーに阻まれてしまう。シュートを撃つ時はまずキーパーの位置を確認し、相手キーパーの空いたスペースに撃つのが基本だ。コントロールスティック(十字ボタン)を入力するだけで、得点力はアップするぞ。またキーパーがボールを長くキープしているときは攻撃して奪うのもアリ。



↑ゴール左隅に位置するキーパーに対し…



↑ゴール右隅の空いているスペースへシュート！

ボールを長くもっているときは…





↑→なかなかボールをパスしないキーパーに対し、コソコソっと近づきボカッ！ 落としたボールをすかさずシュートだ！

攻撃してボールを奪え！

シュート サイドからの攻撃でシュートをねらえ

相手陣内のサイドラインを駆け上がり、センタリング→シュートという流れは基本だが、そのままサイドラインからのシュートも効果的。すり抜けてゴールへ！



←センタリングからシュート？



↑センタリングと見せかけてのシュートはフェイントにもなる

直接ねらってゴールへ！

各超人たちの能力を理解し、必殺シュートで確実に決めよう

登場する超人たちにはそれぞれ特徴があり、体格によって得意なテクニックが違うのだ。各選手の役割を理解することで、パスやシュート、ボールを奪う攻撃の成功率も上がるはずだ。またゴールの爽快感が最高な必殺シュートは、むやみに出してもダメ。コースを狙う基本は変わらないぞ。



↑さまざまな国籍、体格の超人が集まる

小さい選手 パスやドリブルでつなぐ

体の小さい選手は機動力があり、ドリブルや攻撃回避が得意。奪ったボールをゴール前まで運ぶのがおもな働き。シュートは強くないので、大きい選手に任せよう。





↑サイドラインを駆け上がり、センタリングへとつなぐ。機動力を生かした攻めが得意

大きい選手 ボールを奪いシュートを撃つ

体の大きい選手はシュートが強力で、攻撃やスチールも得意。長い足や強い攻撃でボールを奪い、パスしてゴール前へ。センタリングのボールをシュートするのだ。





↑大きい選手のパワーあふれるシュートは、万が一キーパーに阻まれても、倒れこんでしまう

パワーアップ キーパーと1対1ならパワーアップシュート

選手の能力が格段に上がるパワーアップは、効果的に使いたいところ。相手陣地に人が少なくて、味方がいる場はすかさずパスし、キーパーと1対1の状況を作ろう。ここでパワーアップを発動させてシュートすれば、決まったも同然！　スペースをつく基本さえ怠らなければ、かなりの決定率で決めることができる。また動きの遅い大きい選手もスピードアップするので○。



メーターをためろ

パワーアップの元となるメーターをためるには、連携パスを多く決めよう。ポイントに応じてメーターが上がっていき、使用可能になる。

決まる確率はかなり高い



↑混戦状態で目の前にキーパーしかいないようならパワーアップチャンス。発動したとたんにスピードも上がり素早くシュート体制へ！　威力もすさまじいので決まりやすい

スポットライトシュート 相手陣地内でボールをキープ

スポットライトシュートはランダム要素の強いシュートだが、スポットライトは相手陣地内でボールをキープすることで登場する。スポットライトの近くの選手にマーカーを移動させ、シュートに持ち込め！



↑この体制ならゴール左上が狙い目か。スローの間もキーパーは動くのでそこもチェック！

キーパーのスキをつくのはどのシュートでも基本




↑ひたすらパスをつないで、スポットライト出現

「CHALLENGE」で隠しチームが登場!?

好きな選手を3人選んで戦うモードだが、4回の勝ち抜き戦にすべて勝利すると、選手選択画面で表示されなかった隠し選手が使えるようになる。どんな働きをするのかはキミ自身が確かめてみよう！



↑左右の端にいる選手たちが隠し選手


↑相手はかなりの強敵。すべての試合に勝て！







こんなチームが出現

隠されたメンバーが3人揃うことで、新しいチームが結成される。女の子3人組のチームやロボットチームなど、一癖ありそうな個性的な面々が集まる。

PHANTASY STAR™ ONLINE ファンタシースターオンライン EPISODE I&II

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2
発売元	セガ
発売日	発売中
価　格	6800円(モデム同梱版:9800円)
ジャンル	ネットワークRPG
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	21～25ブロック必要
オンラインプレイ料金	600円 / 30日・1500円 / 90日
備　考	モデム・ブロードバンドアダプタ対応
	キーボードコントローラ対応

エピソード1最終戦。強力なボス、ダークファルス



エピソード1の「森」「洞窟」「坑道」の各エリアに設置されているモニュメントのスイッチを入れると、最終エリアの「遺跡」が、坑道の出口の先に出現する。そしてその「遺跡」の最後に待ち受けているのが、ラスボスの「ダークファルス」だ。かなり手強い相手なので、心して戦うべし。



←「遺跡エリア」の最深部。穏やかな場所が一転して…



↑ダークファルスの光のシャワー。非常に攻撃力が高く、1発で瀕死状態になってしまうことも



↑ハード以上のレベルだと、第4段階まで戦わなければならない。かなり厳しい戦闘になるだろう

遺跡エリア　ダークファルス

第1段階では、ダークファルス本体は姿を現さない。代わりに、無数のダーバントが出現し、プレイヤーを取り囲むようにして直接攻撃を加えてくる。一定数を倒すと第2段階へ。このときのボスの弱点は竜の頭。時折現れるダーバントを倒しつつ、銃やゾンデで頭部を狙っていこう。第3段階は、ボスがステージを周回する。下半身を狙って攻撃しよう。第4段階では空中と地上を行き来しつつ強力な攻撃を加えてくる。1発で死なない体力が必要だ。











↑上空から放ってくる光のテクニック「グランツ」。非常に強力な上、基本的にかわせない。光耐性の防具があると少しはマシだが…



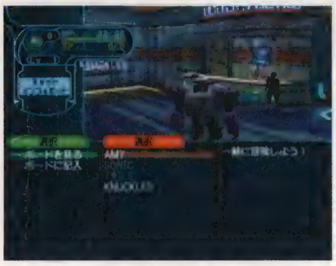
↑実体が見えている時にしか、剣や銃の攻撃を受け付けない。体が光っている時はドロー系の特殊攻撃やラフォイエで攻撃しよう



↑ボスのHPが半分を切ると、乗りうつり攻撃をしかけてくる。乗りうつられると与えられた攻撃がそのまま返ってくるので注意せよ

ロビーで過ごす、楽しいひととき。オンラインを満喫

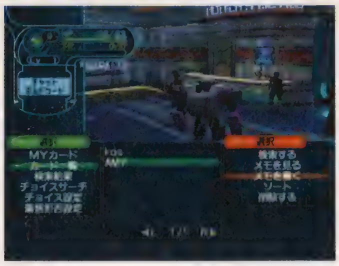
オンラインの醍醐味は、冒険だけではない! もちろん冒険するのは楽しいのだが、離れた場所にいる友達や、知らない人との出会うことができるので、楽しさ倍増なのだ。特に、ギルドカード(いわば友達の印。カードをもらった人なら、オンライン上のどこにいるかを検索できる)の交換や、ロビーアクション、情報交換や他愛のないおしゃべり。ぜひ1度体験してみよう!



↑インフォボードに書き込んであることは、同じロビーにいる全員が見ることができるのだ



↑カードをくれた人が、オンラインのどこにいるのか検索することもできる。これでまた会えるね



↑もらったカードには、メモを書くこともできる。どこであったどんな人かを書いておくといいぞ



↑キーボードの「Alt」キーを押しながら文字を打つと、こんなPSOフォントを表示できるぞ



↑なんだかよくわかんないけど、楽しい。それがロビーの魔力かも。親近感のわく人もいるしね

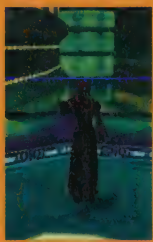
楽しいロビーアクション。より抜き紹介



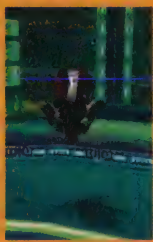
↑「Ctrl+g」 ふかぶかとおじぎ



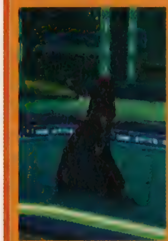
↑「Ctrl+r」 パチパチ拍手



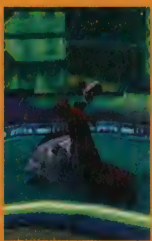
↑「Ctrl+f」 ビシっと敬礼



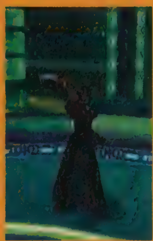
↑「Ctrl+z」 かっこよくバック転



↑「Ctrl+p」 かろやかダンシング



↑「Ctrl+x」 戦隊ものキメポーズ



↑「Ctrl+w」 オー! or ニンドリャー!



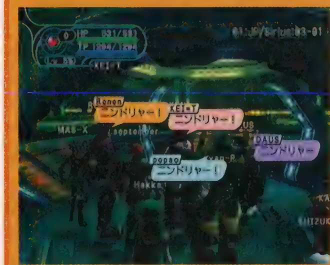
↑「Ctrl+shift+w」 shift足して逆の性に!

オリジナル企画第1弾。結果報告

先月告知した通り、9/25の19時、ニンドリ編集部員がロビーでギルドカードの交換を行った。指定時刻にロビーに行ってみると、いきなり合い言葉である「ニンドリャー!」の雄叫びが! もしかしたら、誰も来ないのでは…、などという不安は、沢山の読者の方のおかげで吹き飛んだのでした。



↑ロビーには沢山のニンドリャーが集まった



↑みんな集まって「ニンドリャー」。新興宗教?



↑編集部ケイ大佐とギルドカードの交換会



↑巨大のロボが可愛く喜ぶ! なんかなごみます

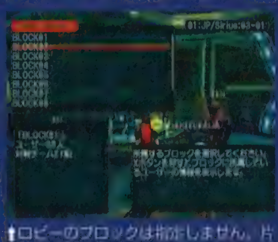


↑みんなで並んで記念写真も撮っちゃいました

オリジナル企画第2弾 10月7日(月)夜9時に「Ship 01 : JP / Sirius」に集合!!

前回の緊急企画が大成功だったことに気をよくして、再びニンドリャーの会を開催することに決定いたしました! 主旨は相変わらずギルドカードの交換だけど、読者のみんなで集まって、いろいろと楽しいお話ができる場にしたいと思っています。前回は、ケイ大佐だけの参加だったけど、次回はもしかすると、かややんとか、中植せんせも登場するかも? 相変わらず、どこのロビーに登場するかはその日の気分次第(?)だけど、今回は出現するシップを特定しているので、より探しやすいかもね。

日時:10月7日(月)21時~22時
場所:Ship 01 : JP / Siriusのロビー
主旨:ギルドカード交換とおしゃべり



↑ロビーのブロックは指定しません。片っ端から探してみてね



↑こんなのがいたら、そいつに間違いないでしょう。きっと…たぶん…

ZOIDS VS. ゾイドバーサス 勝てる!カスタマイズ攻略

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ゾイドバーサス
発売元	トミー
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	3Dアクション
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	10ブロック必要

数多くの武器やパーツをカスタマイズするのが、本作の楽しみ…なのだが、数が多すぎてよく分からないことも。そんな君に、カスタマイズのコツを伝授!

地形と敵の種類に合わせて武装をセッティングせよ

ゲーム中、武器のパラメータは表示されないので、この攻略のウェポン一覧を参考に選んでほしい。とはいえ、単に攻撃力の高い武器を選べばいいわけでわない。マップの地形、敵の種類、それに対してどのような戦法で戦うかで、ベストのセッティングは変わってくるぞ。



←接近して格闘戦か、離れて射撃戦か? 戦略によって、セッティングは変わる

ウェポン～中距離は攻撃力、遠距離は地形で

ウェポンは基本的に中距離用と遠距離用を両方つけ、相手との距離に応じて使い分けること。武器を選ぶ基準だが、遠距離用は地形に合わせるのがいい。例えばマップが平坦で見通しがいい場合は、直線的に前方に集中して飛ぶようなタイプが最適。逆に障害物の多い都市や基地では、障害物越しに山なりに飛ぶタイプがベストだ。それに対し中距離用は、攻撃力を重視したい。というのも、中距離武器は直線的に近づいてくる敵を迎撃するときに使うことが多いからだ。この場合当てるのは苦労しないので、単純に威力が高い方がいい。素早く動く相手には、中距離武器より格闘戦の方が有効だ。



↑都市や基地では、上に撃つ遠距離兵器が便利

ゾイド&ウェポン完全データ

ここでは、ゲーム中に登場するすべてのゾイドとウェポンのデータを紹介するぞ。

●ゾイド一覧の見方

HPは体力、DFは防御力、SPは移動速度、ジャンプ力はジャンプの高さ、ステップはステップ1回の長さ、加速は最高速に達するまでの早さ、減速は最高速から停止するまでの早さを、レーダーはレーダーに映る範囲、索敵距離は索敵が可能になる距離を表す。コンボ格闘は格闘攻撃の攻撃力を表し、Xを連打することでコンボ攻撃になる場合は、それぞれの打撃の攻撃力を示した。合計はコンボがすべて当たった場合の合計。買値はゾイドバトルでの価格だ。スーパーアタックは体力が少ないときA+Xで出せる超必殺技で、名称と攻撃力を併記してある。

●ウェポン一覧の見方

ウエポン名は、ゲーム中に常時表示されている英語名で表記している。買値はゾイドバトルでの価格で、弾数・攻撃力は言葉の通り。重量は装備した際、SPが落ちる値だ。攻撃範囲は、ロックオンできる距離を表している。

ゾイド一覧

	基本性能									コンボ格闘					買値	スーパーアタック	
機体名	HP	DF	SP	ジャンプ力	ステップ	加速	減速	レーダー	索敵距離	格闘1	格闘2	格闘3	格闘4	合計		名称	攻撃力
カノントータス	1200	150	60	13	30	150	84	700	500	260	240	320	–	820	15000	カノンスパーク	1000
コマンドウルフ	1700	110	68	17	50	150	150	400	300	280	350	–	–	630	17000	エレクトロンファング	400
ディバイソン	1900	135	64	12	40	150	150	700	500	300	230	230	400	1160	23000	メガロマックス	950
ライガーゼロ	2800	170	80	16	68	150	250	300	300	400	250	360	–	1010	45000	ストライクレーザークロー	420
モルガ	1000	92	40	12	20	150	150	600	400	260	220	280	–	760	13000	トルネードアタック	350
バーサークフューラー	3000	189	90	16	40	150	100	700	500	350	350	300	450	1450	72000	荷電粒子砲	180
BF シュトゥルム	3300	210	100	17	45	148	110	400	300	400	400	300	450	1550	80000	荷電粒子砲	240
ケーニッヒウルフ	3100	171	80	17	70	150	270	400	400	460	–	–	–	460	60000	エレクトロンバイトファング	450
ブレードライガー	2300	145	74	16	55	150	190	600	300	300	250	250	350	1150	34000	ブレードアタック	400
シャドーフォックス	2300	130	74	17	59	150	230	500	400	300	250	240	320	1110	40000	ストライクレーザークロー	340
LZ イエーガー	2700	160	100	17	70	210	150	400	200	450	–	–	–	450	64000	ダブルストライククロー	460
LZ シュナイダー	2900	180	84	16	40	180	220	400	200	350	240	260	380	1230	64000	セブンブレードアタック	450
LZ パンツァー	3100	220	60	12	20	130	56	600	400	350	300	310	380	1340	90000	バーニングビッグバーン	250
LZ イクス	2900	187	90	15	60	150	150	500	300	360	260	260	380	1260	75000	エレクトロンドライバー	570
ライトニングサイクス	2200	141	95	18	60	300	131	300	200	300	260	340	–	900	40000	ハイパーレーザーライフル	950
ゴジュラス	2700	190	55	8	40	60	80	700	500	300	220	220	–	740	38000	ゴジュラスクエイク	450
ゴジュラス ジ オーガ	3200	213	60	10	40	100	100	800	600	320	240	260	–	820	60000	ゴジュラスクエイク	450
ゴジュラス ギガ	3400	224	65	11	40	150	100	800	600	360	300	300	–	960	95000	封印武装「32門ゾイド核砲」	950
ジェノブレイカー	2800	195	80	17	40	150	90	600	400	280	280	260	380	1200	60000	集束荷電粒子砲	220
ジェノザウラー	2400	172	72	17	38	150	120	500	300	260	260	240	350	1110	55000	荷電粒子砲	165
サイコジェノザウラー	2500	185	74	17	38	180	140	500	400	270	270	250	360	1150	58000	荷電粒子砲	165
アイアンコング	2700	175	70	17	45	150	250	600	400	300	240	240	360	1140	32000	アイアンビート	450
アイアンコング PK	3000	191	70	17	45	180	268	700	500	340	260	260	400	1260	65000	アイアンビート	450
ガンスナイパー	1800	94	64	22	40	223	219	700	500	250	220	220	260	950	20000	フルバースト	250
スナイプマスター	2000	105	70	25	40	242	240	700	600	260	230	230	280	1000	25000	スナイパーライフルSP	1000
セイバータイガー	2100	124	74	16	55	130	190	300	300	260	240	220	320	1040	24000	キラーサーベル	380
ダークホーン	2900	182	65	12	35	100	100	700	500	320	260	250	400	1230	35000	全砲一斉発射	350
ダークスパイナー	3100	208	85	16	50	224	164	600	300	320	260	300	420	1300	70000	ストライクスマッシュテイル	500
レッドホーン	2600	165	63	11	34	90	100	600	400	300	240	220	360	1120	27000	全砲一斉発射	350
レブラプター	1600	82	70	23	55	240	208	300	200	280	220	220	280	1000	18000	スマッシュテイル	300

オプション～オススメはブースター

オススメはなんといってもブースター系。デススティンガーなど接近戦を仕掛けてくる強敵が相手だと、一度接近させると間合いを離すのはかなり難しい。この際ブースターがあると、一時的とはいえ距離を取ることが可能だ。再度接近するまでの間に、中距離武器をガンガン撃ちこんでやろう。また地雷も敵をひるませる効果があり、間合いを離すのに使える。



↑背後を取られると圧倒的に不利だが、ブースターがあれば、不利な状況から脱出できる

キャラ能力も重要！

ゾイドの強さは、乗っているパイロットによっても左右される。パイロットには格闘・射撃・操縦の3つの能力値があり、それぞれ格闘攻撃の威力、射撃攻撃の威力、旋回能力の高さに関係する。自分の戦い方やゾイドのタイプに合ったパイロットを選ぶことで、より有利に戦いを展開できるだろう。

格闘戦向け

ビット、レオン、ベガ、共和国オペレーター、バン＆フィーネ、クローディア

射撃戦向け

ナオミ、リノン、帝国オペレーター、ティータ、レザール、マックス、ヒルツ

バランスタイプ

アーバイン、レイブン、シュバルツ、アトレー、ブラッド、ライナー、ガルド

サブパーツ～戦法に合わせて決めよう

サブパーツは能力アップアイテムが多いが、これは戦法に合わせて付け替えよう。遠距離からの射撃中心なら、レーダーや索敵範囲を強化し、敵の攻撃範囲外から一方的に攻めよう。攻撃力も強化されていれば、近づかれる前に倒すことも可能だ。逆に格闘戦中心なら、装甲と旋回能力を上げておくといい。そのうえで、スロットが余ったら攻撃力を上げてやろう。



↑サブパーツは全ゾイド共通なので、使わないゾイドに付けっぱなしにしないように

クリア後の追加要素

ゾイドバトルやミッションモードをクリアすると、隠しパイロットやゾイドが出現！

●パイロット

クリアするモード	出現パイロット
ゾイドバトル	アトレー、レジーナ、ブラッド、フラン
ミッションモード（共和国）	ザン、ティータ、アルバーン、共和国オペレーター
ミッションモード（帝国）	マックス、ライナー、クローディア、帝国オペレーター
ミッションモード（共和国・帝国両方）	ガルド、レザール、リバイアス、バイパー、共和国兵A、共和国兵B、帝国兵A、帝国兵B

●ゾイド

クリアするモード	出現ゾイド
ゾイドバトル	ゴジュラス ジ オーガ
ミッションモード（共和国）	ゴジュラス ギガ

ウェポン一覧

ウェポン名	買値	弾数	攻撃力	重量	ターゲット範囲
ZAN SMASHER	3000	—	80	0	20
STRIKE TONFA	4000	—	200	−2	20
RBA C-TAIL	—	—	300	0	20
STUN BLADE	—	—	170	0	30
COUNTER SCYTHE	—	—	150	0	15
LASER BLADE A	—	—	160	0	20
LASER BLADE B	—	—	180	0	20
PILE BUNKER	6000	—	180	−3	20
W-PILE BUNKER	11000	—	180	−6	20
AZ50mm WB-CANNON	4000	300	132	−1	300
AZ 3S-CANNON B	—	150	123	0	150
AZ185mm B-CANNON	—	200	250	−4	500
AZ250mm WLR-CANNON	14000	320	168	−3	350
LR-RIFLE A	10000	170	302	−3	450
AZ80mm B-GUN	—	200	114	0	500
AZ 4S-CANNON	4800	320	215	0	80
ARZ20mm B-GUN	3000	300	192	0	500
TRZ20mm LL-GUN	3000	300	188	0	500
AZ WS-CANNON	—	160	239	0	100
AZ208mm WS-CANNON	3200	120	248	−1	150
AZ 3S-CANNON A	3000	150	196	−1	180
LR-RIFLE B	7500	180	256	3	360
B-CANNON	5500	140	208	0	220
DS-RIFLE	16000	160	281	−3	400
AZ30mm WB-GUN	3500	330	142	−1	200
HP D-ACID GUN	4000	60	303	−1	80
AZ 3-LINEAR CANNON	3200	120	201	−1	150
WP-LASER GUN	5200	160	231	−2	200
PL-RIFLE	—	240	281	0	230
LR PL-RIFLE	35000	160	230	−3	300
LASER GUN	2000	160	171	0	200
W-CANNON	—	160	210	0	300
STA 80mm WB-GUN	6000	100	215	−2	400
WEAPON PACK B	5200	90	250	−3	250
LC W HSA-CANNON	4000	440	112	−1	200
20mm G-GUN	—	800	102	0	200
BM-GUN	—	420	93	0	500
70mm WH-MACHINEGUN	4000	480	113	0	150
VULCAN POD	—	680	162	0	200
W-VULCAN	—	400	120	0	100
W-LASER GUN	4000	480	148	0	100
AZ144mm M-GUN	2000	300	196	0	200
WILD WEASEL UNIT	8000	600	185	−3	380
KILLER DOME	15000	500	260	−4	340

ウェポン名	買値	弾数	攻撃力	重量	ターゲット範囲
AZ30mm RAL-VULCAN	7500	880	122	−1	210
BEAM GATRING UNIT D	12000	600	170	−2	300
TYPE-R UNIT	20000	800	180	−8	380
GATRING UNIT	8400	600	150	−4	150
BEAM GATRING UNIT A	10000	580	170	−3	300
BEAM GATRING UNIT B	10000	580	170	−3	300
BEAM GATRING UNIT C	18000	800	200	−5	300
LC ECP B-CANNON	—	200	308	0	400
105mm 17A-CANNON	—	680	154	0	500
BIG B-CANNON	30000	80	473	−5	600
AZ120mm G-CANNON	20000	120	428	−5	460
LRB-CANNON	20000	100	402	−3	500
B-LAUNCHER	12000	120	412	−2	300
AZ HD B-CANNON	13000	120	288	6	280
AZ70mm IEN-CANNON	—	70	273	0	90
HYBRID CANNON	—	100	417	0	400
ELECTRON DRIVER	—	90	350	0	320
JAMMING BLADE	7000	400	253	−2	320
AZ144mm S-RIFLE	—	80	411	0	3000
M&N AZ144mmLRS-RIFLE	6000	70	455	0	3000
DS-RIFLE S	16000	80	410	−3	3000
WEAPON PACK A	4800	100	420	0	500
W STA MISSILE	—	200	245	0	450
AZ WMH-MISSILE	—	240	152	0	270
AZ 2MISSILE POD	—	540	193	−2	800
MISSILE-S	6500	150	194	−2	400
WEAPON BINDER	9800	280	204	−3	420
WEAPON PACK C	12000	140	452	−3	550
AZ 3G-LAUNCHER	—	270	153	0	400
8MISSILE POD A	6000	320	112	−2	400
8MISSILE POD B	2000	320	102	0	350
8MISSILE POD E	6000	400	168	−1	450
AZ 3MH-MISSILE	—	360	154	0	300
AZ 6MH-MISSILE POD A	—	540	148	0	350
AZ 6MH-MISSILE POD B	—	540	149	0	250
AZ 6MH-MISSILE POD C	—	540	152	0	270
AD-MISSILE SET	8500	440	142	−3	380
AZ 5MISSILE POD	7500	400	189	−4	450
SG 10R-LAUNCHER A	3000	600	124	0	300
AZ 6M-LAUNCHER	4000	360	172	−1	240
SG 10R-LAUNCHER B	6200	700	171	−2	350
8MISSILE POD C	10000	400	199	−2	400
8MISSILE POD D	2000	320	102	0	350
ASSAULT UNIT	6400	300	160	−2	300



METALGUN SLINGER

GBアドバンス

タイトル	メタルガン・スリンガー	価格	5200円
発売元	アットマーク	ジャンル	アクション
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

ビリーの前に立ち塞がる強敵たち「ボスキャラクター」の倒し方をここに伝授

このゲームは、伝説の銃メタルガンを持つビリーと精神生命体ベルノグラとの激戦を描いたACT。簡単操作で色々な動作を繰り出せるガンアーツや、ステージにある様々な仕掛け、物語を彩るキャラなど、魅力的な要素が満載だ。今回は、ステージの途中に登場するボスの攻略法をピックアップ。彼らに出会ったとき、焦らないよう、熟読をオススメする。なお、一度クリアしたステージは、ボスも含めて何度もやり直せる。独自の攻略法を探そう!



↑個性的なボスが数多く登場する。攻撃方法や弱点などの特徴を完全に把握して戦えば、パーフェクト勝利も夢ではない!

↓ビリーを成長させた状態で再チャレンジ。苦戦したボスがあっさり倒せたりすることも……



ボスと戦う前にコレだけは覚えて置こう!!

ボスは各エリアのステージ2と4に登場する。そこへ行くまでに、できるだけ多くの弾丸を回収しよう。これでスーパーガンアーツの使用回数を増やすのだ。また、ステージの最後にはHPを回復させるトーテムポールが配置してあることが多い。HPを回復させて万全の状態で戦いを挑んだほうがいいぞ!



↑宝箱から弾丸をゲット。ナヴァンホーなどの簡単なステージで、できるだけ多く回収しよう



↑この先にボスが待っている。トーテムポールでHPを回復させることを忘れないように!

STAGE 1 ナヴァンホー

中ボス サン・ダンス

オススメSheriff Budge	:Ace
オススメGun Arts	:WILDCAT

大剣や円盤攻撃を避けるため、ある程度離れた距離を保ちながら銃弾をガシガシ叩き込もう。サン・ダンスが突っ込んできて、画面端に追い込まれそうになったら、前方宙返りで裏に回り込み、ふたたび距離を離すといい。

→離れては連射を繰り返せ。接近しすぎると攻撃を食らってしまうぞ! また、攻撃が当たる高さも意識して戦うこと





←画面端に追い込まれたら前方宙返りでサン・ダンスを飛び越えよう。建物の上を伝い、一定の距離まで離れるのだ

大ボス マンティス

オススメSheriff Budge	:Ace
オススメGun Arts	:WILDCAT

ビリーの目の前まで直進し、停止してから攻撃。マンティスはこの動作を繰り返す。そこで、画面の中央付近にマンティスを停止させるようにして、離れながら攻撃するといい。これを繰り返せば勝利は確実だ。



↑羽が怪しく輝いたら衝撃波を放ってくる。これはしゃがめば避けることができるぞ



↑頭にしかダメージを与えられないので、後ろからの攻撃は無意味だ



↑マンティスの動きが止まったら攻撃が来るので、少し離れること



サンダンス

ベルノグラに寄生されたメタルガンで解放せよ!

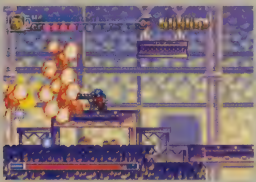
STAGE 2 ゴールドマウテン



中ボス ババグ・ガン

オススメSheriff Budge	:Ace
オススメGun Arts	:WILDCAT

左右どちらかの段差に登り、ババグ・ガンが横に並んだら銃弾やスーパーガンアーツを連続で叩き込むといい。なお、ババグ・ガンが攻撃態勢に入ったら、ある程度離れて避けに専念すること。無理に攻撃するのは危険だ。



↑ベアのスーパーガンアーツは超強力！　スキがあれば常に狙いたい

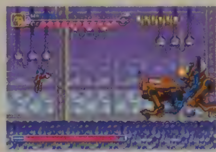


↑上空に光球を投げたら稲妻が落ちてくる。稲妻の隙間に逃げ込もう

大ボス 作業機械

オススメSheriff Budge	:Ace
オススメGun Arts	:WILDCAT

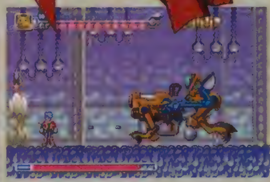
青いメタルにのみダメージを与えることが可能だ。鎖にぶら下がって銃弾を叩き込もう。なお、多彩な攻撃の中で、特に注意が必要なのがアームからの機銃。上から下へ3回に分けて撃って来るので、1・2回目はしゃがんで、最後はジャンプで避けよう。



←効率よく青いメタルに攻撃を当てよう



➡打ち出してくる爆弾やプロペラは破壊可能だ。連射せよ！



↑ドリルミサイルと機銃の連係攻撃。写真の位置ならミサイルが当たらない

STAGE 3 アイアントレイン



中ボス マイナー・マイナー

オススメSheriff Budge	:Ace
オススメGun Arts	:WILDCAT

ナイフは銃弾でうち消すことが可能なので、マイナー・マイナーが下に降りて来たときに連射すれば、かなりのダメージを与えられる。回転して縦横に動き回る攻撃は、避けるのは難しいので、画面端でじっとしておいた方がいいだろう。



↑1発ぐらいはダメージを受ける覚悟をしよう。無駄に動かない方がいい



↑ナイフに対しては銃撃で対抗。はじき返しつつダメージを与えろ！

大ボス 有機機関室

オススメSheriff Budge	:Ace
オススメGun Arts	:WILDCAT

まずは青・赤の頭を破壊しなければならない。これは左右からのジャンプ攻撃でOKだ。その後は画面端から攻撃する。ここならレーザー攻撃が当たらないので、地面を進む歯車にのみ注意すればいい。銃弾を連射するだけで簡単に勝てるぞ。



↑赤は画面左から、青は画面右に回って攻撃する必要があるぞ



↑弱点はアームが伸びている中央の歯車。画面端でひたすら連射しよう

STAGE 4 ナヴァンホー



中ボス ダルトン

オススメSheriff Budge	:Ace
オススメGun Arts	:WILDCAT

放物線を描くグレネード攻撃は、撃ち上がった高さで着弾点が読めるので、そこから遠く離れれば問題ない。突進して繰り出す刀攻撃やライフルは、しゃがんでいると当たらない。しゃがんで銃弾を連続で撃ち込み、素早く倒してしまおう。



↑グレネードの弾道を読んで回避。爆風も計算に入れて移動しよう



↑ビリーの目の前で空を切る刀攻撃。このスキに乗じて反撃だ！



南の海のオデッセイ™

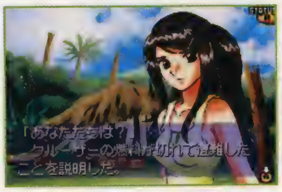
ハッピーエンドを迎えるために必要な 5つの島の謎解きを公開

GBアドバンス

タイトル	南の海のオデッセイ	ジャンル	アドベンチャー
発売元	グローバル・A・エンタテインメント	プレイ人数	1人用
発売日	発売中		
価格	4800円		

罠だらけの島々から無事脱出するためのポイント

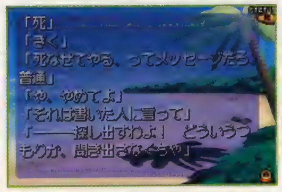
いくつもの無人島をめぐりながら両親の元へと戻ることが目的の本作。ここでは、無事にハッピーエンドを迎えるために必要なアイテムの入手法や、知らないと難しいポイントのクリア法を公開していくぞ。



←次々と流れ着く島ではさまざまな人と出会うことに



←島を探険し、アイテムや食料を手に入れよう

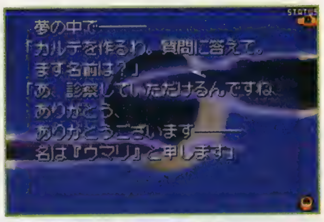


←砂浜に残されたメッセージに秘められた謎を暴け！

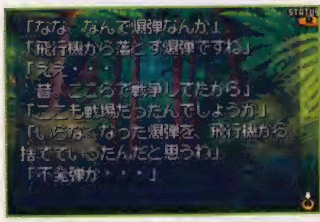
不発弾に注意！ 大きな木の生えた不思議な島

この島では不思議な夢に導かれて島の病気を癒してあげることになる。この島でのポイントは不発弾の処理方法。運が低いようならば無理をせず、安全な方法で島の病気を癒してあげよう。

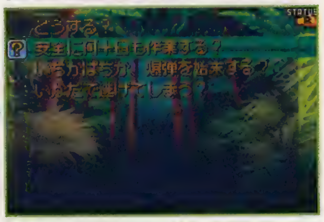

←一目でわかる大木が目印だ



↑島では不思議な夢を何度も見ることに



↑島の病気の原因である不発弾を発見！



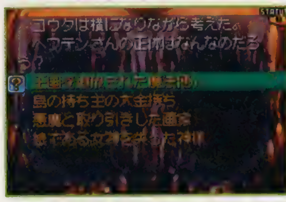
↑処理方法を間違えるとゲームオーバーに

カンナの危機を救え！ 絵に描いたように美しい島

不自然なくらいに美しいこの島ではカンナがピンチに陥ってしまう。カンナを助けるにはこの島の秘密を解く必要があるぞ。秘密を解くキーワードは、プロシア、草原、薬草、魔法の4つ。これらから導き出される答えとは？


←美しい花が咲き乱れる島


←謎を秘めた画家、ヘフテン

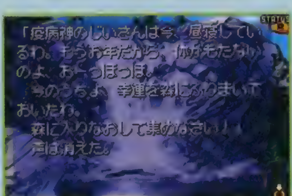




↑→ヘフテンの正体を暴き、身体を乗っ取られる寸前のカンナを救い出すのだ

クリアがラクになる㊙テクを公開

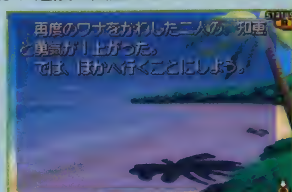
いたるところに罠が仕掛けられている本作をクリアするために知っていると得をするテクニックを紹介。これらのテクを使ってハッピーエンドを目指そう。



↑女神が冒険を助けてくれることも

危機を回避し能力アップ

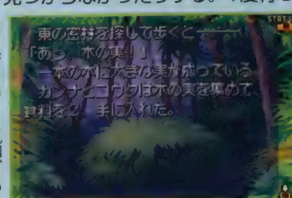
カンナとコウタが持つ体力、運、知恵と勇気の3つのパラメータは、島をクリアしたり、アイテムを使って上げる方法のほか、危険を回避することでも上げることが可能。パラメータは高いほど有利なので、選択肢が現れたら、よく考えて危険を回避できるような選択肢を選ぼう。



↑ワナを回避して知恵と勇気が上がった

食料集めは根気が大事

無人島で生きていくために不可欠な食料は、いろいろな場所で見つけることが可能だが、同じ場所でも食料は見つかったり見つからなかったりする。1度行って食料が見つけられなかった場所でも、何度も訪れるうちに見つかることもあるので、根気よく探してみることが重要だ。



↑何度も通って食料をゲットしよう

3兄弟の秘密を暴け！　浜辺に足跡のある島

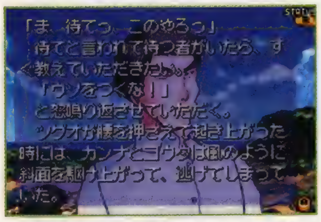
ヒトヤ、ツグオ、ミツヒコの3兄弟が住むこの島では、クリアに必須のアイテムを手に入れる前に島を脱出してしまいがち。それを防ぐには、彼らに襲われてもすぐに島を脱出しないで兄弟の結末を見届けることが必要となる。



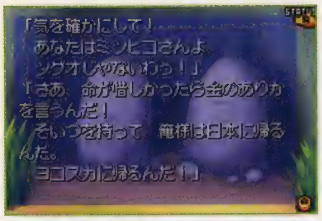
↑そっくりな3兄弟は見分けにくいので注意



↑心優しいミツヒコ。しかし彼には秘密が…



↑凶暴なツグオにはあまり近づかないように



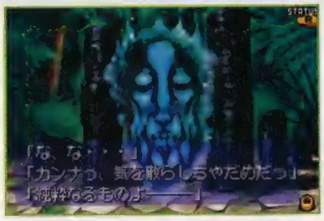
↑この場面を見ずに島を出ることがないように

厄病神をこらしめろ！　最後の島

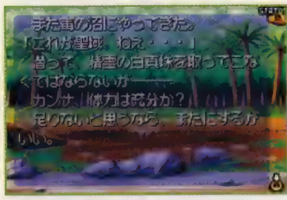
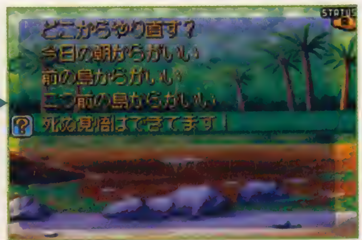
物語の最後に訪れることになるこの島では、例え命の危険にさらされても決してあきらめないことが大事。また、最後の厄病神との決戦では勇気がないと、大ダメージを受ける罠がある。体力は十分に回復させておこう。



↑神を呼べる遺跡。ここで厄病神を呼び出そう



↑精霊の言うことを良く聞いて謎を解くのだ

↑➡精霊の試練をクリアし、白真珠をゲットしよう。ここではあきらめないことが重要だ

泥棒の疑いを晴らせ！　南の入り江に船着場のある島

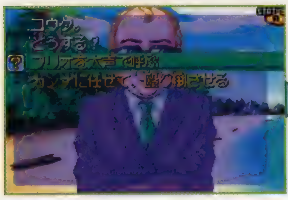
この島をクリアしたときに手に入るアイテムはクリアに欠かせない。このアイテムを手に入れて無事に島を出るポイントは、悪者だからといって殴ったりしないこと。殴ってしまうと手痛い反撃を受けてしまうのだ。

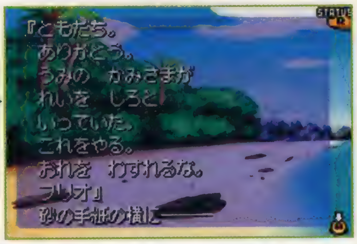


↑祖父の黒真珠を守り続けるフリオ



↑フリオが守っている黒真珠を狙うクロー

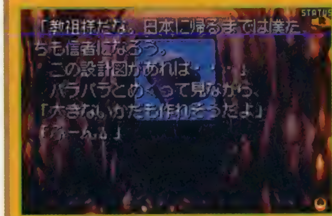




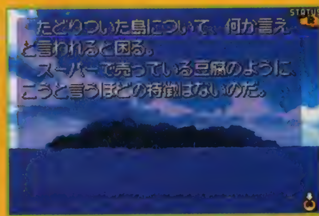
↑➡コウタがクローに捕まった！　ここはおとなしく従っておくと後で良いことがあるぞ

誰もいない島を活用しよう！

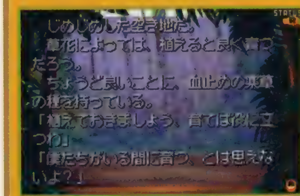
この島は完全な無人島なので、謎解きなどは不要。食料が集めやすいので食料を集めたり、いかだを大きくして、この先の冒険に備えよう。また、2度目以降のプレイでここを訪れると良いことが起こることもあるのだ。

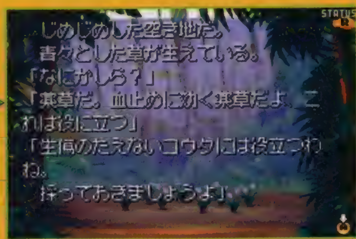


↑日記を読むと大きないかだも作れるように



↑本作では、この島だけが本当の無人島なのだ

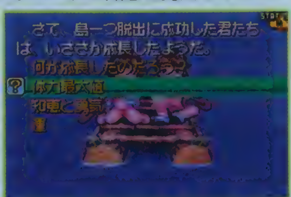




↑➡ここで種を植えておけば、次のプレイ時に薬草を手に入れることができるのだ

島脱出のボーナスは知恵と勇気に

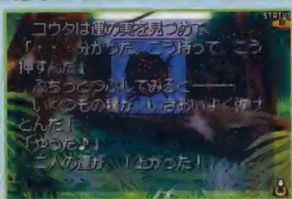
無事に島を脱出するごとにカンナとコウタの持つ3つのパラメータのうちの1つを上げることができる。このときに上げるパラメータは知恵と勇気がオススメだ。知恵と勇気が低いままだと、勇気がなくて尻込みしたり、重要な事実に気がつかなかったりするためだ。



↑知恵と勇気を十分に上げておこう

運は幸運の実で上げる

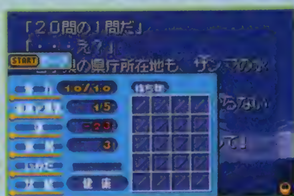
運のパラメータを上げることができる幸運の実。この実を上手に弾けさせることができれば運が上がるのだが、カンナがやると絶対に失敗してしまう。そのため、使うときは必ずコウタに任せよう。また、上手に弾けさせるためには知恵と勇気のパラメータが11以上必要となるのだ。



↑幸運の実は必ずコウタに使わせること

能力を上げた状態で再挑戦

本作はクリアに失敗しても前回のプレイでの状態を引き継ぐことができる。そのため、あきらめずに何度も挑戦することで、次以降のプレイがラクになっていく。また、懐中電灯や携帯ノコギリなどのあると便利なアイテムは、1度クリアに失敗していなければ入手不可能なのだ。



↑クリアに失敗しても能力はそのままだ

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス

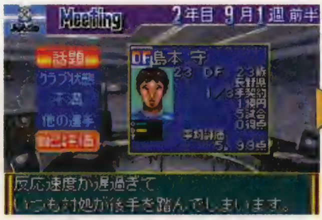
選手育成のキモとなるチーム練習の効果を公開!

GBアドバンス

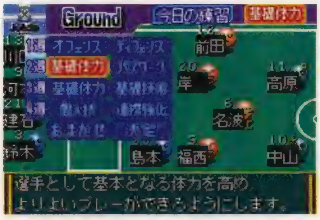
タイトル	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!アドバンス	ジャンル	スポーツ育成SLG
発売元	セガ	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

練習の効果を把握して効率良くクラブのレベルをアップ

本作では、選手の個人練習が重点指導となったため、チーム練習が選手育成の基本となる。以下の表とコーチ診断で見ることのできるクラブの総合力や各選手の能力を参考に、長所を伸ばし短所を補えるように練習を行なってクラブを強くしていこう。



↑自己評価を聞いて足りない部分があれば



↑その部分を伸ばす練習を組んであげよう



↑能力が上がればミラクルプレイも飛び出すぞ

チーム練習メニュー効果一覧

チーム練習メニュー		ポジション \ 上がる能力	タックル(GK飛び出し)	パスカット(GK技術)	シュート	ドリブル	プレイスキック	パス	ヘディング(ハイボール処理)	キック力	反応速度	スタミナ	走力	攻撃意欲	守備意欲	統率力	判断力	メンタリティ	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	WG	FW	ショートパス	ロングフィード	ドリブル	サイドチェンジ	プレス	ライン	連携
スタイル	ショートパス	GK	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	E	D	-	E	-	C	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	CDF	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	E	D	-	E	-	-	C	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	SDF	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	E	E	-	E	-	-	-	C	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	DMF	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	E	E	-	E	-	-	-	-	C	-	-	-	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	SMF	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	E	E	-	E	-	-	-	-	-	C	-	-	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	OMF	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	WG	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	C	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	FW	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	C	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	DF控え	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	E	D	-	E	-	-	D	D	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	MF控え	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	E	E	-	E	-	-	-	-	E	E	E	-	-	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ショートパス	FW控え	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	D	D	A	-	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	GK	-	-	-	-	-	E	-	D	E	-	E	E	D	-	E	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	CDF	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	D	-	E	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	SDF	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	E	-	E	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	DMF	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	E	-	E	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	SMF	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	E	-	E	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	OMF	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	WG	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	FW	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	DF控え	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	D	-	E	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	MF控え	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	E	-	E	-	-	-	-	E	E	E	-	-	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ロングフィード	FW控え	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	D	D	-	A	-	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	GK	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	E	D	-	E	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	CDF	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	E	D	-	E	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	SDF	-	-	-	C	-	-	-	-	E	E	E	E	E	-	E	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	DMF	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	E	E	-	E	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	SMF	-	-	-	C	-	-	-	-	E	E	E	E	E	-	E	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	OMF	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	WG	-	-	-	C	-	-	-	-	E	E	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	FW	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	DF控え	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	E	D	-	E	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	MF控え	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	E	E	-	E	-	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	ドリブル	FW控え	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	D	D	-	-	A	-	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	GK	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	D	-	E	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	CDF	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	E	D	-	E	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	SDF	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	E	E	-	E	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	DMF	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	E	E	-	E	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	SMF	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	E	E	-	E	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	OMF	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	WG	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	FW	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	DF控え	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	E	D	-	E	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	MF控え	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	E	E	-	E	-	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-	A	-	-	E
スタイル	サイドチェンジ	FW控え	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	D	E	-	E	-	-	-	-	-	-	-	D	D	-	-	-	A	-	-	E

※表中のアルファベットについては、その練習による能力上昇の効果をあらわし、S>A>B～Eの順で効果が高いことを表します。※表中のポジションは選手のポジションを表します。また、上がる能力でのタックル～精神力は各選手の能力を表します。( )内はゴールキーパーの選手の能力を表します。GK～FWは各ポジションの理解度を、ショートパス～ラインについては各スタイル、戦術の理解度を表します。連携は選手間の連携を表します。

チーム練習メニュー	ポジション \ 上がる能力	タックル（GK飛び出し）	パスカット（GK技術）	シュート	ドリブル	プレイスキック	パス	ヘディング（ハイボール処理）	キック力	反応速度	スタミナ	走力	攻撃意欲	守備意欲	統率力	判断力	メンタリティ	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	WG	FW	ショートパス	ロングフィード	ドリブル	サイドチェンジ	プレス	ライン	連携
自主トレ	GK	E	E	-	-	-	-	E	-	E	E	E	-	-	-	-	E	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	CDF	E	E	-	-	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	SDF	E	E	-	E	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	DMF	E	E	-	E	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	SMF	-	-	E	D	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	OMF	-	-	E	E	-	D	-	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	WG	-	-	E	D	-	E	-	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	FW	-	-	E	E	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	DF控え	E	E	-	E	-	E	E	-	-	E	E	-	-	-	-	E	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	MF控え	-	-	E	E	-	D	E	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-
自主トレ	FW控え	-	-	E	E	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	-	E	-	-	-	-	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム オフェンス	GK	D	D	-	-	-	D	D	D	E	E	E	C	D	-	E	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	CDF	D	D	D	E	-	D	D	D	E	E	E	C	D	-	E	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	SDF	E	E	D	D	-	D	E	D	E	E	E	C	D	-	E	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	DMF	E	E	D	D	-	D	D	D	E	E	E	C	D	-	E	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	SMF	-	-	D	D	-	D	E	D	E	E	E	C	E	-	E	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	OMF	E	E	D	D	-	C	E	D	E	E	E	C	-	-	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	WG	-	-	D	D	-	D	D	D	E	E	E	C	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	FW	-	-	D	D	-	D	D	D	E	E	E	C	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	DF控え	E	E	E	E	-	D	E	E	D	D	D	C	E	-	E	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	MF控え	-	-	D	D	-	D	E	D	D	D	D	C	E	-	E	-	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム オフェンス	FW控え	-	-	D	D	-	D	E	D	D	D	D	C	-	-	E	-	-	-	-	-	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	GK	D	D	-	-	-	D	D	D	E	E	E	-	C	-	E	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	CDF	D	D	-	-	-	E	D	D	E	E	E	-	C	-	E	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	SDF	D	D	-	E	-	E	D	D	E	E	E	E	C	-	E	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	DMF	D	D	E	E	-	D	D	D	E	E	E	E	C	-	E	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	SMF	D	D	E	D	-	D	D	D	E	E	E	D	C	-	E	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	OMF	D	D	E	D	-	D	D	D	E	E	E	D	C	-	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	WG	E	E	D	D	-	D	D	D	E	E	E	D	C	-	E	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	FW	E	E	D	D	-	D	D	D	E	E	E	D	C	-	E	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	DF控え	D	D	-	-	-	E	D	E	D	D	D	E	C	-	E	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	MF控え	D	D	E	E	-	D	E	E	D	D	D	D	C	-	E	-	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム ディフェンス	FW控え	E	E	D	D	-	E	E	E	D	D	D	C	C	-	E	-	-	-	-	-	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	GK	D	D	-	-	-	D	D	D	E	E	E	-	E	-	D	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	CDF	D	D	-	-	-	D	D	D	E	E	E	-	E	-	D	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	SDF	E	D	E	E	-	D	D	D	E	E	E	-	E	-	D	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	DMF	E	D	E	E	-	D	D	D	E	E	E	-	E	-	D	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	SMF	-	D	D	E	-	C	D	D	E	E	E	-	E	-	D	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	OMF	-	D	D	E	-	C	D	D	E	E	E	-	E	-	D	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	WG	-	E	D	E	-	D	D	D	E	E	E	-	E	-	D	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	FW	-	E	C	E	-	D	D	D	E	E	E	-	E	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	DF控え	-	D	-	-	-	D	D	D	D	D	D	-	E	-	D	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	MF控え	-	E	D	E	-	D	D	E	D	D	D	-	E	-	D	-	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム パスワーク	FW控え	-	-	D	E	-	D	D	D	D	D	D	-	E	-	D	-	-	-	-	-	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	E
ミニゲーム 個人技	GK	C	C	-	-	D	D	C	D	D	E	E	E	-	-	E	E	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	CDF	C	C	-	-	D	D	C	D	D	E	E	E	-	-	E	E	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	SDF	D	D	-	C	D	D	D	D	D	E	E	E	-	-	E	E	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	DMF	D	D	E	D	D	D	E	D	D	E	E	E	-	-	E	E	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	SMF	E	E	E	C	D	D	E	D	D	E	E	E	-	-	E	E	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	OMF	-	-	D	D	D	C	E	D	D	E	E	E	-	-	E	E	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	WG	-	-	D	C	D	D	D	D	D	E	E	E	-	-	E	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	FW	-	-	C	D	D	D	C	D	D	E	E	E	-	-	E	E	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	DF控え	D	D	-	E	D	D	D	D	D	D	D	E	-	-	E	E	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	MF控え	E	E	E	D	D	D	E	D	D	D	D	E	-	-	E	E	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミニゲーム 個人技	FW控え	-	-	D	D	D	D	D	D	D	D	D	E	-	-	E	E	-	-	-	-	-	-	D	D	-	-	-	-	-	-	-
コンディション調整	全ての選手	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
戦術 ラインDF	GK	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	CDF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	SDF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	DMF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	SMF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	OMF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	WG	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	FW	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	DF控え	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	MF控え	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-	B	D
戦術 ラインDF	FW控え	-	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	E	E	-	-	-	-	-	B	D
戦術 プレッシング	GK	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	CDF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	SDF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	DMF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	SMF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	OMF	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	WG	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	-	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	FW	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	D	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	DF控え	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	MF控え	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-	-	B	-	E
戦術 プレッシング	FW控え	-	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	-	-	-	-	-	-	E	E	-	-	-	-	B	-	E
戦術 セットプレイ	キッカー	-	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E	E
戦術 セットプレイ	キッカー以外	-	-	D	-	-	-	D	-	E	-	-	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E	E
基礎技術	GK	D	D	-	-	-	E	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
基礎技術	DF控え	D	D	-	-	-	E	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
基礎技術	MF控え	-	-	-	D	D	D	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
基礎技術	FW控え	-	-	C	D	-	D	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
連携強化	全ての選手	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S
基礎体力	全ての選手	-	-	-	-	-	-	-	B	-	B	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

選手育成に効果的な練習メニューを組もう

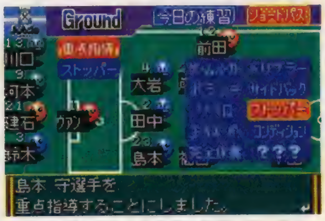
練習の基本的なメニューとしては、一度に多くの能力を上げられるミニゲームをメインに、ほかの練習を組み込んでいくのがオススメだ。なお、チーム練習では、選手のポジションによって練習の効果が異なる。また、同じポジションの選手でも、レギュラー位置の11人の選手と、そのほかの選手で練習の効果が異なる。レギュラー位置の選手がケガをして練習ができない場合などは、こまめに選手を入れ替えて少しでも多く能力を伸ばそう。



↑練習にはミニゲームを多めに組み込もう



↑練習で選手の能力を成長させていくのだ



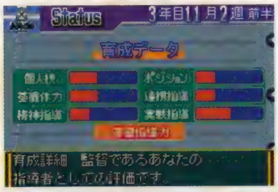
↑重点指導も忘れずに併用し育成していこう



↑ケガをした選手は控えのポジションに廻そう

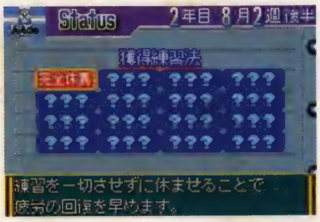
新たな練習方法を獲得しさらにクラブを強化

監督の育成能力が上がると、右表にある新たな練習メニューを覚えることができる。これらの練習メニューは初期のものよりも効果が高いことが多いので、覚えたら積極的に使っていこう。



←監督のステータスも育成の効果に影響を及ぼすのだ





↑➡監督の育成ランクは選手に練習をさせることでアップし、新たな練習法を習得できるのだ

新規獲得練習方法

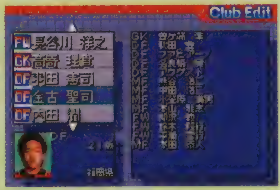
・完全休養	・ポジショニング
・ゴール前	・マンツーマン
・中盤	・紅白戦
・肉体改造	・キャプテン
・メンタル強化	・ブリーフィング
・攻守切替	・ポジション別
・サイドライン	・リハビリ
・戦術理解	・能力開発

目指せ常勝クラブ！ サカつくアドバンスQ&A

Q サカつく初心者です。おすすめクラブを教えて！

A 強豪と言われるクラブでゲームに慣れていきましょう。

本当は好きなクラブでプレイするのが一番なのですが…。ゲーム序盤がどうしても難しい場合などは、ジュビロやアントラーズなどの強豪クラブを選ぶと比較的ラクです。まずはこれらのクラブでゲームに慣れましょう。



←強豪クラブは初期状態でも戦力が整っている

Q すぐに資金がなくなってゲームオーバーになります…

A ムダ遣い厳禁!! まずは資金を貯めましょう。

特にゲーム序盤はどのクラブも資金難に苦しむため、あれこれとお金を使ってはダメ。練習場に芝を張り、クラブの選手層が薄いポジションの選手を獲得し補強するなどしたら、あとは無駄遣いせず貯金しておきましょう。

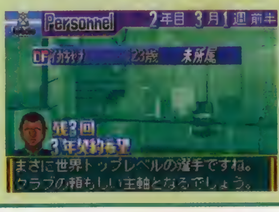


←選手補強の必要がなければ施設を作っても良い

Q どんな選手を獲得すればいいの？

A 秘書のコメントを参考に若くて有望な選手を獲りましょう。

選手獲得のポイントとしては、獲得時に聞ける秘書のコメントが「ワールドクラス〜」以上の選手を獲るのが基本です。また、もう1つの獲得基準としては選手の年俸があります。年俸が高い選手ほど優秀なことが多いです。

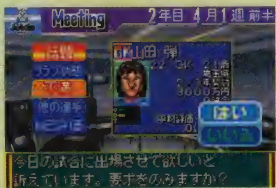


←できればこのコメント以上の選手を獲得したい

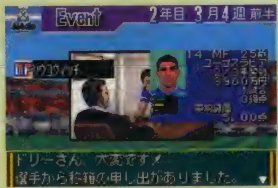
Q 選手の不満が爆発して退団されてしまいました…

A ときどき選手の不満を聞いてあげましょう。

選手の不満は、年俸や試合での起用方法、嫌いな選手がいることなどで溜まっていき、不満が爆発するとクラブを出て行ってしまいます。これらの不満は、選手の不満を聞いてあげることで少しずつ減らすことが可能なので、月に何度かは面倒がらずに選手の不満を聞いてあげましょう。



←試合出場の約束をした場合は必ず出場させること



←不満が溜まりすぎると移籍を持ちかけてくることも

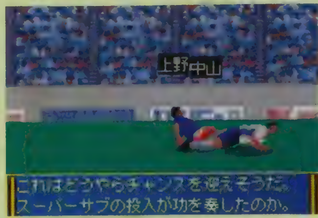
Q 試合中は何をしたらいいかわかりません。

A 試合の展開を見て臨機応変に動きましょう。

試合中は主に選手のスタミナゲージに注目。ゲージが空っぽになった選手がいたら早めに交代させましょう。また、敵チームにリードを許してしまったときは、後半から「スーパーサブ」の能力を持つ選手を出場させましょう。なお、選手の「スーパーサブ」の有無は選手投入後の実況で判明します。



↑スタミナがなくなった選手は交代させること



↑スーパーサブの選手投入後にはコメントが

学校法人ニンドリ学園

♪ある～日 森の中 クマさ～んに～。ニンドリャ～♪

というわけで、トートツに芸達者特集を組んでみました。それもこれも、アンケートにイラストを描いてくれる人が激増したため。投稿の状況によって臨機応変に対応する、そんな読者の愛の奴隷となって今回もいきまっせっ。（担当かややん）

●ニンドリさんの置き場所に、非常に困っています。どうしよう…。本棚のスペースがぁ…（泣）。

【秋田県／HENさん】

――あー、2倍以上のペースで増えるもんね。かややんも昔の雑誌が捨てられなくて、本棚に入らなくなったら押し入れに積んでいました。捨てられていなければまだあるはず…。創刊3年目のコロコロとか、1984年ごろのゲーム誌とか…。

●いつかニンドリ学園祭を開いてほしい…。もち編集部へ行きます。

【静岡県／水無月透さん】

――やりましょう！学園祭！…でも編集部は狭いから本の中で許してーっ。『ゼルダGC』発売に合わせて、学園も「そんなゼルダの失敗談！」とか、ゼルダづくしにしちゃったりしてね。

●使っている枕が平たくなって寝にくいので、下にニンドリを敷いて寝ています。あの厚さが丁度良いですよ（笑）。

【香川県／山口雄貴さん】

――いいドリームが見られることでしょう（笑）。ちなみに〆切り間際の編集部でも、ニンドリを枕に寝てる人いますよ。あ、厚さ的に広技苑が具合いいです（笑）。

●ニンドリ編集部では、新入社員の募集しないんですか？

【長崎県／出口大輔さん】

――実は次号あたりから新しい連中が編集部に加わる予定だったりします。9月始めにフロムエーで募集をかけてたらしいんですよ（最近まで知らなかった…）。でも机が足りないような…。ドキドキ。

●ショップに飾ってあるポスターって、もらえないものなんでしょーか？

【青森県／まくらさん】

――基本的にはもらえないでしょう。お店の飾りつけに必要だし。ポスターを1人にだけあげる、っていうのも不公平だしね。「ポスター配布！」とか書いてある場合はもちろん別。例外で、よく買い物する常連さんや店員の仲良しだと、もらえることもあるみたいだけど…。

今号の目標

家に帰ったら「ただいマリオ」「おかえリンク」と言ってみる。

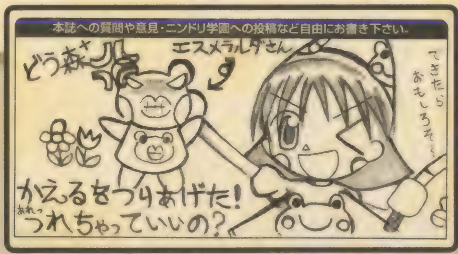
【東京都／朱鷺ノ岡リナさん】



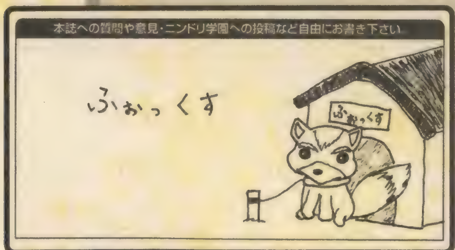
秋だ！一番 芸達者特集



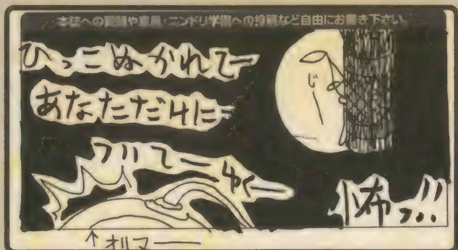
（徳島県／りりゅりゅーさん）
受験生はもーそろそろ現実味が出てくる時期。がんばれ！



（山形県／まーいさん）
そういえば彼女たちはカエルをどんな目で見てるのかな…？



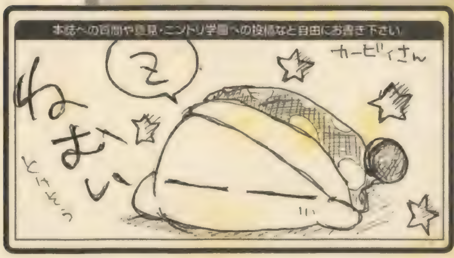
（大阪府／水鱗菜羅さん）
か、かわいい…。ってまるっきり犬じゃん！（直球ツッコミ）



（大分県／さんさん）
忘れないでねー、きっと新作出るからねー、って感じ？



（神奈川県／ヤユ代さん）
彼女にはニンドリーナ渡辺という立派な名前があります。あれ？斉藤だったけっ？



（石川県／ゲラーさん）
平和そうに寝やがって…とうらやましがっちゃダメ？（泣）



（広島県／ギガ朗さん）
マリオがピカチュウがチンクルが！　来年は大流行したりして

シリーズダジャレドリーム

トリッキー「パパはアソーカ王なんだぞ」「あ、そーか」【千葉県／だんごさん】

今週の日直さん

名前：狐・マクラウド
職業：日雇い遊び人
（雇われ遊撃隊にあらず）
特徴：サングラスをかけると逆にカワイくなる。



【兵庫県／oh-mooさん】

あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●私はいつもローソンにニンドリを買いに行っています。今日も買いに行きました。でも今日はありませんでした。よくみるとパチンコ雑誌の後ろに…。

【秋田県／ネスゴーストさん】

●この前の「スマブラDXオーケストラコンサート」で、館内をカメラを持ちながら、やたらウロウロしてるおじさんがいた。あとでニンドリを見たらサオヘンだった…。色紙いっぱい持ってたのに…(ニンドリ読者失格!?)。

【茨城県／バミーさん】

—そんなこたぁないでしょう。しかし端から見るとサオヘンって変なオジサンに見えますかやはり（笑）。次の機会にはよろしくね。

オラが村のお宝自慢



Treasure No.29

手作りのカービィクッキー

中学校の保育の授業で作りました。幼稚園の子供たちにプレゼントする予定です。マリオのクッキーも作りました。

【京都府／ニセモンテさん】

──しっかりピンク色したカービィにハートマークです。クッキーでもこんな鮮やかな色が出るんですね（モノクロだから分からないけど、キレイなピンクなんです)。

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（ソニックっぽいサボテンとかね）も大歓迎ですよー。

正夢、アホ夢、私のドリーム

●「筑紫哲也のNEWS23」に宮本さんがゲストで出演。『マリオサンシャイン』をプレイしながらGCの魅力を語ってました。夢なのがくやしい！

【福岡県／しそごまさん】

●夢の中でデクナッツリンクが現れ、やたらと回転アタックをグルグルグルグル…。そのまま目が覚めるまで回り続けていました。

【宮城県／神矢月シンさん】

●ファルコが背中に風船を付けて、空に浮かんでいる夢を見ました。

【山形県／ほなピカさん】

●夢の中にピクピクニンジンが出てきたの。ピクピク動いてたよ…。『ピクミン』やったことない私がなぜ…。

【福島県／時兎さん】

●スマデラの隠しキャラがファミコンだった。

【茨城県／双翼さん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●夏休みが終わっても宿題が終わっていなかった子供たち。なにしとったんじゃー！との問いに「シャイン集めてた」「村の草とり」。

【埼玉県／ひろやママさん】

●父が『スタフィー』のCMを見て、「あれは空から降ってきたお星様が海に落ちてヒトデになってしまったゲームだな」と言ってきました。違うぞ父さん！

【三重県／日生統星さん】

●うちの『フォックス64』は、クリアしてしばらくするとデータが消えてしまうので、何度も遊べて家計にやさしいです。

【神奈川県／猫屋敷さん】

●小5の息子に与えた漢字の問題集、ぜんぜんやらないので「全部やったら『フォックスアドベンチャー』買うたる！」と宣言。なんとアッという間にやり終えました。ホントは物で釣る？のって嫌なんだけどなぁ。実は母も遊んでみたかったのでした。【???／どんぐりよーこさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●「北の国から」の純が子供の頃着てた服がとってもネスに見えるのがありますよね。

【東京都／霜川ユキさん】

●今度の『ポケモン』の女主人公は、10歳児なのになんであんなに「ボン・キュ・ボン」なナイスバディーなんですかっ！

【静岡県／アヤさん】

●ある日レジに並んでいたら、後ろに女の子とその母親らしい人が並んだ。ふと見ると、女の子の手には『どうぶつの森』(N64）が!! なんだかとてもうらやましかった。今ごろ楽しくプレイしてるのかしら…。

【福島県／リーフォスさん】

●友人との会話。「ネスってどこに住んでるの？」「わくわくランドだよ」「ふーん」。今考えると不思議な会話です。

【東京都／なっぴーさん】

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

教えて！ニンドリさん 編集部の質問箱

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってくださいね！

Question 編集部のこと

編集部のエアコンはいつも何度にしてあるの？

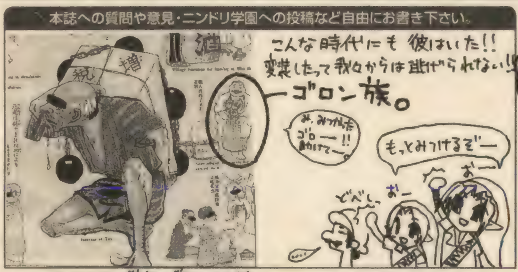
【新潟県／もっちぃさん】

A 26度です。夏も26度です。冬も26度です。編集部は荷物が多いので、空気の流れが、ひっじょーに片寄っていて、エアコンを付けていても局地的に寒いところと暑いところが出てきてしまいます。そこと発明されたのが、マッスル発明のアイテム（写真参照）。風の出口に、穴をたくさん開けたプラスチックを付けています。これでいろんな場所に風が流れる、ってなわけです。



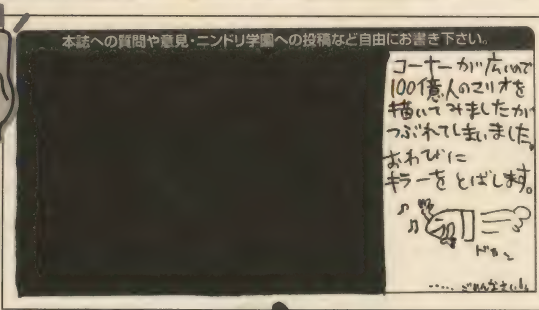
生活の知恵ってゆーんでしょうか、さすが肉屋の息子ですマッスル・イガリン

一発！芸達者！！



（長野県／もものもさん）ゴロンはまだ日本のどこかに、ひっそりと住んでいるのかもしれません（住んでません）。

一発！芸達者！！



（静岡県／まんぼうさん）電子顕微鏡で確認したら、確かにマリオが描いてあります。目を凝らせば見えるかも（ウソ）

NEW クイズ ニンドレア

—唐突に新コーナーです。だって同じ投稿が沢山きちゃったんだもーん。

●兄ちゃんが勝手にニンドリを読みます。どうしましょう？

Aホアチャー　Bドロップキック
C水平チョップ
D「大きな古時計」を唄う

【北海道／神夢さん】

●次のうち、ボム兵を作るのに必要な材料は？

Aニトログリセリン
Bストリキニーネ
Cリセットさん　Dきなこ

【秋田県／ドラゴン好きさん】

—答は特にありません（笑）。おもろいクイズを思いついたら送ってね。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ ドルピック島へバカンスに行きたい？　行きたくない？

・行きたい・

●シャイン柄のアロハを着てみたい！　【新潟県／黒崎秀さん】

●あのジェットコースターに乗らないと！　【大分県／首藤和哉さん】

●モンテ族の上に乗って踏み踏みジャンプしてみたい。【徳島県／達パンさん】

●ピンナパークに行きたい。死んでも1UPキノコがあれば…。【福岡県／焼肉そるじぃやぁーウさん】

●バカンスへ行っておいしい物をたらふく食べたい。【東京都／ルイージラブさん】

●今年も海、行けなかったもので…（泣）。　【栃木県／夢之助さん】

・行きたくない・

●マリオに踏まれそう。【静岡県／川島有樹さん】

●泊まるホテルにオバケが出るから。　【埼玉県／ニブンノゴ！さん】

●服が汚れるから。【山梨県／スケルトンさん】

●ドリアンが臭いので…。【愛知県／ヘイヘイさん】

●シャインを集めるのは大変なのよ。【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●あんないい加減な裁判はないっしょ。私もなにを理由に捕まるやら…。【福岡県／ケロさん】

—というわけで、圧倒的大差で「ドルピック島へ行きたい！」派の勝利〜でした。マリオみたいに無茶しなきゃ楽しそうだもんね、あそこ。リゾートだし。任天堂さん、実際に作りませんかねぇ（作りません）。では次々回のテーマ。

フォックスとリンク、戦いっぷりNo.1はどっち？
Vol.79→10/22締め切り　（岡山県／らいぶらりーさんからのリクエスト）です。フォックスの棒術アクションはリンクを超えるか!?　ご意見よろしく〜。

シリーズ ダジャレドリーム

マリオカット6：4【北海道／ミスターさん】

髪を6：4にピッチリ分けたマリオ、見てみてー！　床屋さんにも「マリオカットでよろしく」なんていったりなんかしたりしてーっ。（広川太一郎調）

助けて！ゲーム救急隊

●『バイオハザード』で5時間以内にクリアしてもサムライエッジが手に入りませんでした…。何故!?　【E-mail／イージさん】

—ゲームの難易度をハードでクリアしないとダメらしいです。

●ゲーム熱が冷めてきています。再び熱烈になるにはどうすればいいの…？【神奈川県／グリーンさん】

—あせらず気張らず、やりたくなったら遊ぶのが一番。無理をするのは体にも心にも悪いよ。

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ころ、21日発売号がその月の7日ころです。だいぶアバウトだけどね。

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

『ファンタシースターオンライン』やってますかー？　ネットに繋がなくても十分楽しいゲームだから、オンラインって敷居が高くて…なんて思っている人にも入りやすいと思いますよ。それから、今回はちょっと違った投稿の募集をしてみます。

校則　ゲームの通信簿

このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

シリーズダジャレドリーム

大乱闘ヒゲッシュブラザースDX

【埼玉県／ルイタロGCさん】

というわけで今回のダジャレ王サマ決定～。親戚友人のみんなから「ダジャレ王さま～！」と、あがめられてくださいね♪

GD　ポケットモンスター

変わらないでいること

【岐阜県／鱒雪里さん】

『ポケットモンスター　ルビー』『～サファイア』。正式名が決まり、発売日も発表され、あとは発売日に出ることを望むのみとなりました。

発売日・11月21日。この日にちを聞いて真っ先に思い出したのが、3年前のあの日。どうして忘れることができましょう。『ポケットモンスター金』『～銀』発売。私はあの日のことを、今も鮮明に思い出すことができます。

そもそもあの混乱はいつからはじまったのでしょう。そこら辺の記憶はあいまいなのですが、新ポケモン3匹の情報から始まったような気がします。主人公がスケボーに乗るだの五重塔がどうだのこうだの言っていたと思うのですが。とにかく、発売日があやふやに流れ、未定になったり4月になったり8月になったりとずいぶん流され、ようやく決まった発売日。1999年11月21日、日曜日でした。

発売日が決まっても混乱は収まりませんでした。予約開始日、ローソンに行くとロッピー前には列。しかもなかなか繋がらず、1本予約するのに30分ぐらいかかりました。11月に入る頃には「予約は終了しました」の張り紙。ポケモンの人気を改めて思い知らされました。

そうしてようやく手に入れた新作は、期待通りの内容でした。新しいポケモン。新しい主人公。新しい街。でも変わらないもの。金銀で何が一番嬉しかったって、カントー地方に行けたことでした。ちゃんとゲームの中でも3年の月日が流れてて街の音楽もアレンジしてあるけど根底にあるものは変わらないでいる。それがとにかく嬉しかった。田尻智さんありがとう、って感じでした。

そうしてまた3年の歳月が経とうとしています。こんどのポケモンは何が変わって、何が変わらないのか。モノクロからカラーを経てGBアドバンスへ。私たちは、成長を続けるポケモンの世界の真っ只中にいます。

GBA　ファイアーエムブレム　封印の剣

自分

【宮城県／ルィースィーさん】

僕は最初、このゲームを買うつもりは全く無かった。『スマブラDX』でロイの強さに惚れこんだりしたものの、購入には至らなかった。やはり、自分がSLG未体験の上に、難しいと噂されるこのゲームを自分は買おうと思う事が出来なかった。

そんな僕とは対照的に友達は発売日にこのゲームを購入した。そんな彼の話を毎日聞いていたが、やはり興味は持たなかった。そんな僕を見て彼は何を思ったか、何と『封印の剣』を貸してくれたのだ。「僕にできるんだろうか…。」などと心配しつつ、早速やってみる。やはり、難しい！　すぐにユニットが死んでしまい、リセットの嵐だった。

そんなこんなで1ヵ月位『封印の剣』をやっていると、僕はもう夢中だった。何度リセットしてもやってしまう。僕はなんとなく、どうしてこのゲームにこんな夢中になってしまうのか考えてみて、最初に思ったのはやはり、「戦略性」だった。だんだんとコツをつかんできて段取りも良くなり、テンポよく進んで行く事が楽しくなってくる。しかし、最もこのゲームの魅力といえる部分はやはり「自分」という存在だと思う。「自分」が考えて動くことにより、ドンドン進んでいく。それで皆に迷惑がかかったり、うまく行ったりする。更にこのゲームにはたくさんのユニットが登場する。僕はこのゲームの中のユニット達にどこか「自分」を感じさせられる部分があるのではないかと思っている。それにより、そのユニットに思い入れができたりする。自分に見立てたユニットが強くなっていくのを見て、勇気を貰う。そう。僕にとってこのゲームは「自分」の姿なのだ。だから今日も僕はこのゲームをする。「自分」を見つけるため、「自分」を変えるために。

川柳インプレッション

『どうぶつの森＋』

●どう森の　ぺりみはいつも　厚化粧

【東京都／松任谷ヒカルさん】

『黄金の太陽　失われし時代』

●あんたたち　その髪の色　どうしたの

髪の色がいろいろなので。

【福岡県／ドラえもんバカさん】

『今年の…』

●夏マリオ　秋はフォックス　冬ゼルダ

【埼玉県／南西雨鈴さん】

一言インプレッション

●マリオって…。ヒゲと髪の色が違うんですねぇ（『サンシャイン』のストーリークリア後を見て）

【福岡県／新樹さん】

●↓＋Bの野菜ひっこぬきで、なにかの間違いでもいいから出てこないかなぁ、ピクミン…。

【岩手県／プラフさん】

●今日から『ゼルダGC』を『ゼルキュー』と呼ぶことに決めました。いいですか？

【岐阜県／月代吟さん】

―じゃ、とりあえずそれで決定で。

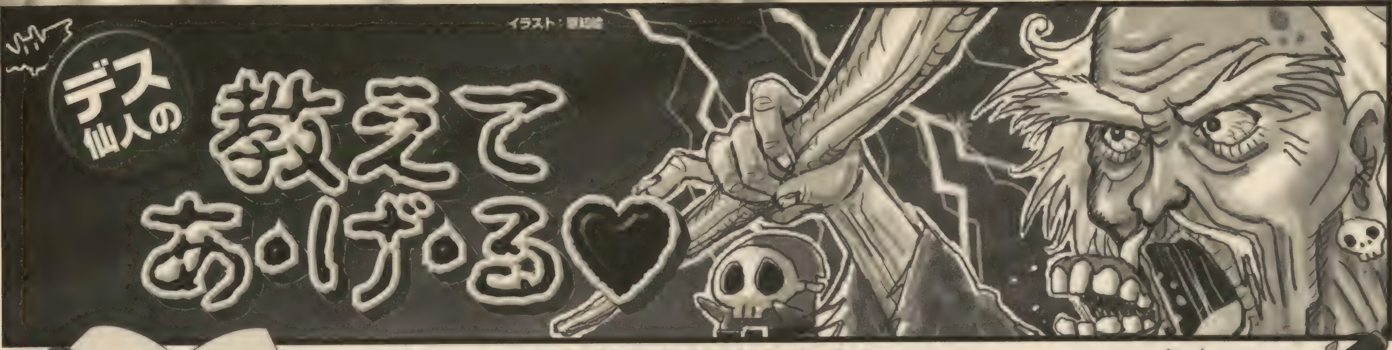
―というわけで、毎回1本のゲームについて感想をもらってた通信簿ですが、今回からいろんなテーマについてのご意見も一緒に募集したいと思います。まずはこれ。

旅立つレアに送る言葉

「ドンキー」「ゴールデンアイ」「バンジョー」などなど、N64苦難の時代にもっとも頼りになった盟友へ。励ましでも文句でも感謝の気持ちでも、まとめて紹介する予定です。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係まで



第28講 秋の質問大収穫祭みたいな感じ

上の絵のわしの横にいるドクロ仮面は何者かという質問が多数。多分「ヘイホー」じゃん？（適当） 中には以前登場していたペッパー君が入っとるらしいよ。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって社長だし。

Q GCのモデムアダプタとブロードバンドアダプタの違いがよくわかりません。どちらがオススメですか？ （福島県／ノリンコリン）

モデムアダプタは、一般電話回線を使ってネットへ接続するための製品じゃ。ブロードバンドアダプタは、すでにインターネットプロバイダに加入していて、ADSLやCATVなどのブロードバンドモデムが家にあるユーザー向けの製品となっておる。ちとややこしいが、ブロードバンドアダプタは電話回線ではなくて、インターネット用のブロードバンドモデムと接続するんじゃよ。ネットゲームでバリバリ遊びたいなら、断然ブロードバンドアダプタがオススメじゃ。モデムアダプタでは、遊んだ分だけ電話代がかかる。1時間遊ぶと、170円じゃ。その点、ブロードバンド接続は電話代がかからんのじゃ。もちろんインターネット接続料は必要になるし、そもそもパソコンも持ってないとダメじゃが、プロバイダによってはADSL利用料は月額3000円程度。メールやホームページも利用できるし、20時間ほど遊べば十分モトが取れるな。そんなに遊ばないのなら、モデムアダプタでもええじゃろう。パソコンもネットもまだ、でも目いっぱい遊びたいキミは、「今時インターネット使えないのなんてウチだけだよ！」とかなんとか言って、親御さんにおねだりしてみよう。

Q RFスイッチはどうやって画面を映してるの？ （兵庫県／未練）

ゲーム機の中の描画回路が作り出す最初の映像信号は、RGB信号となっておる。この信号をまた別な回路に通して、ビデオ信号やRF信号などに変換しておるのじゃ。RGBケーブルで接続すると映像が格段に美しいのは、純粋な信号をそのまま表示しておるからじゃな。産地直送みたいなもんかしらね。

で。RFは「Radio Frequency」の略で、無線周波数という意味じゃ。GCやN64には「RFモジュレータ」という周辺機器があるのは知っておるかな。これは映像信号と音声信号を、テレビ電波の1chや2chと同じ周波数のRF信号に変換してやるものじゃ。初代ファミコンやSFCにはRFモジュレータが内蔵されておったが、テレビにはビデオ端子やS端子など、外部入力端子がつくのが一般的になったため、GCやN64では省かれておる。で、アンテナ端子経由で使いたい場合は外付けのRFモジュレータが必要になるんじゃな。

RFスイッチ自体は、ゲーム機とテレビをアンテナ端子で接続し、TVアンテナからの電波とゲーム機からのRF信号を共存させるだけの簡単な仕組みのものじゃよ。

Q RFスイッチのケーブルの芯線を包んでる白いヤツの取り方の極意を教えて下さい。 （千葉県／緑山田）

RFスイッチつながり。よく切れるカッターで少しずつ垂直に切れ目を入れ、芯線の直前で寸止め。それを繰り返して1周に切れ目が入ったら、引っぱってちぎり取るのじゃ。寸止めが難しければ、芯線の「コツン」という感触を頼りに慎重に刃を入れればよかろう。精進するのじゃよ。

デス仙人の人生一生青春（仮）

「ドクターペッパーって何？」という質問が奈良県・篠本千奈津さんほか多数。わしが主食にしている炭酸飲料じゃよ。「決して真似できない味が若者の感性にフィット」（公式文書要約）らしいです。要するに珍妙な味で飲む人間を選ぶと。千葉県・深沢健太郎くんのお父さんは「人間の飲みモンじゃねえ」と言い放ちました。だって仙人だし。静岡県・アルテミスさんは炊き立てご飯にDPを注いで食べたそうじゃ。そりゃ人間の食いモンじゃねえ。東京都・チコリーヌさんの情報によると、映画「ミッション・トゥ・マーズ」ではDPが宇宙船の危機を救うとか。そんな奇跡的飲料DPは、主に関東圏や沖縄あたりで絶賛発売中。

●弟子にしてください。食費が大変なので霞を食べようかと…。
（香川県／モノクロカービィ）

霞なんて臭くないDP並みに味気ないぞ。ていうか香川のうどんって本当にウマイよな。セルフうどん屋でどっさり具を乗せて食費を浮かすのじゃ。

●おこずかいはいくらですか。
（岡山県／木山電太郎）

さすがにこの歳になるとおこずかいは貰えないのう。小学4年生の時に1ヶ月500円だったような記憶があるぞ。ニンドリ1冊しか買えんな。お金がない時には酒屋の裏で日本酒の空きビンのフタを盗んだりしとったのう。趣味で。

●助けてー！ 殺されるー!!
（千葉県／緑山田）

ハガキ書いてないで逃げればええじゃんとか思ったりするよ。

●仙人にはライバルがいますか？
（埼玉県／岸利透）

眠気、空腹、締切り、日経平均、デフレ連動型原稿料、寄せる年波、空気の乾燥、秋元康、及川光博、吉川晃司、サオヘン（え？）。

はみだしデス仙人

Q ニンドリが新しくなって、このコーナーが2ページになると思ってたのにジオン！（北海道／中里祐一）

A すべてはアンケートの結果と、サオヘンの意向次第じゃ。ていうか、月2ページじゃんジオン！

てなわけで今回は、復活宣言してからいただいたおハガキからも採用したりしています。掲載するのがだいぶ遅れちゃいましてすみません。それから、文字投稿ネタは、こちらの「はみだしファンクラブ」でも紹介していきますので、いろんな思いのたけをFCにブチ込んじゃってくださいね。みんなでガンガン盛り上げていきましょー!

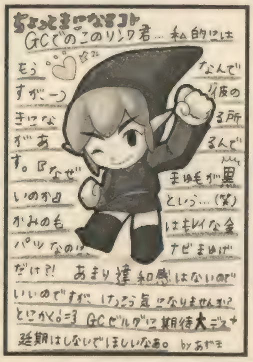
ゲームソフトファンクラブ

-Please never let Your memory of me disappear-

かややんです。まだまだ慣れていないので手探り状態っす。みんなのご指導ご鞭撻求む。

ゼルダの伝説 部

ニンテンドーブックの秋号、もうゲットしましたか? 宮本さんのインタビューも収録されていて必見ですよー。サブタイトルも、もうすぐ発表されそうな予感…。



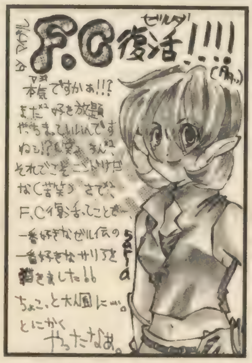
(埼玉県/あずま庵さん) わはは、確かにその通り! 特に今回のまゆ毛、太いから目立つんだよね



(岡山県/神威魔騎評さん) 「ぶち」が、津山弁で「すごい」って意味なんだって。ぶちええわ~



(愛知県/緑雨まさきさん) 最初に画面だけ発表された時と今とでは、微妙に顔も変わってるんだよね





(宮城県/あるみ28号さん) バックバンドはダル・ブルーでしょか?

(静岡県/マイブルさん) 思う存分好きにしちゃってくださいってば

発売まであと2か月!

というわけで、発売日が決定したあと、気になるのは正式タイトルだよね。今分かっているヒントは、●島が舞台、●風によるいろんな演出、とか。「ゼルダの伝説　風が呼ぶ島」とか勝手に想像しちゃうと楽しいかもしれません。…え? 次号では正式に発表できそう? あと、心配なのがアリル(リンクの妹)。主人公の近くにいる女の子って、任天堂のゲームだと連れ去られる率がけっこう高いんですよね。アリルもやっぱりそうなる運命…?

マリオファミリー 部

あまりにも多岐に渡っているので「ファミリー」くくりにしています。12月あたりには新作発売記念で『マリオパーティ』特集でもしましょうかね。「マイナーなんだけど好きなんだ!」なんていうキャラを教えてくれるのも嬉しいかもしれません。っていうか嬉しいっす。



(青森県/松本ハルキさん) 叫ぶほど喜んでもらえると励みになります。どうもありがとう。緑の彼は今度強化週間やりましょ



(青森県/みくうんさん) 『ルイージ』ももう1年ですか…。この兄弟も敵なんだけど憎めないんだよね



(福井県/みどりいづこさん) 75号のおハガキのリアクションです。こんな釣り竿、欲しいなぁ…



(千葉県/犬飼鈴助さん) 凶悪なアスレチックも、ポンプがあるとけっこう楽に…いかないか(泣)

教えて おすすめスポット

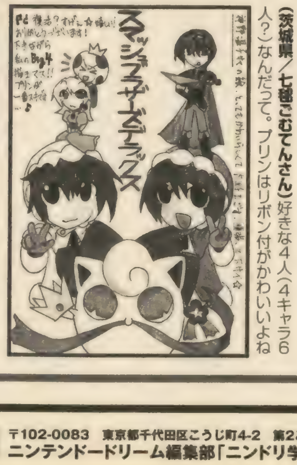
『マリオサンシャイン』はクリアしましたかー? 南の島の観光地ならではのナイスなスポットっていっぱいあったかと思います。ふと本来の目的を忘れて見惚れちゃったり…。そんな体験教えておくれ。

スマブラ 部 DX

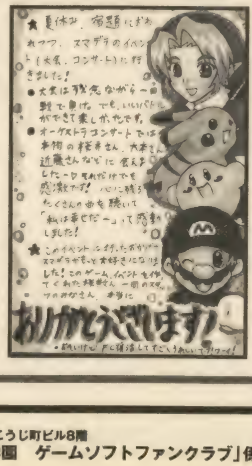
コンサートの余韻がまだ覚めません。CD早く出ないかなぁ…とサウンドテスト画面を見ながら思う今日この頃。



(神奈川県/うめ吉さん) 任天堂ファンには最高のイベントだったね。来年はスペースワールドでね



(茨城県/七瀬ごむてんさん) 好きな4人(4キャラ6人?)なんだって。プリンはリボン付がかわいいよね



(神奈川県/岬はなびさん) あの大会は競争率高かったみたい。スタッフのみなさんの次回作に期待しましょ



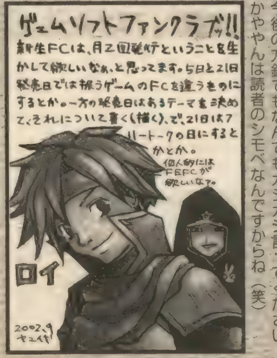
(福島県/シャッフルさん) ファミコン版のイラストは今と顔違うから…年を重ねていい男になったんだね(?)

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで (どこの部宛てかも書いてね)

「MOTHER」みたいに、発売されてからだいぶ時間の経つゲームだと、自分の記憶がかなーり妖しくなってます。脳みそのシワって確実に消えてるんだなぁ。…などと物思いにふける前にゲーム遊んで復習しろよ、と天におわしますチャーリーさん（仮名）にツッコまれました。確かに。

ファイアーエムブレム部

買ってきました『封印の剣』。ドキドキしながらGBAの電源を入れたら…。電池が切れてました（泣）。



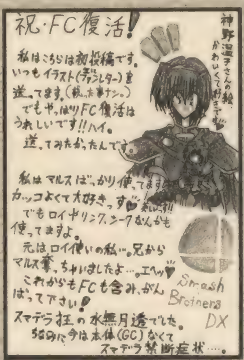
（神奈川県／ヤユ代さん） いろんな提案ありがとー 今後の方針でもなんでもガシガシ言ってください。かややんは読者のシモベなんですからね（笑）



（山梨県／天照ヒトミさん） 編集部には初代〜外伝が好きな意見多数だったりします。ユージンの『紋章の謎』ガチャガチャフィギュアを揃えちゃったりしてます



（宮城県／凪月れなさん） こんな感じのカワイイ系グッズ欲しいかも（ぬいぐるみとか）。『FE』ってグッズ少ないし、あってもリアル系なものばっかりだし



（静岡県／水無月透さん） すまん、なにかの手違いで「スマブラDX」宛のハガキがこっちに来ちゃいました。「DX」の変のロイで「FE」とか出ないかな…

どうぶつの森部

秋になってそちらの村はどんな感じですか？ 虫の声がテレビと窓の外と、両方から聞こえない？



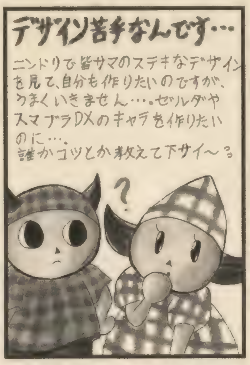
（千葉県／なつきさん） 女の子の服デザインは、帽子のほうの柄が90度動くんだよね。村じまんコンテストのほうにも、ぜひぜひ送ってみてね



（東京都／MLさん） ズボンがフェザーさんの体の模様なんだね。とたけけさんとか、たぬきちさんの擬人とか見てみたい感じ（怖いかもしれない…）



（岡山県／モリヤス夫人さん） 住人全員がタカビーだと、会話してヘコむこともしばしば…。ぼんやり＆ハキハキ系は、村に1人はいて欲しいところです



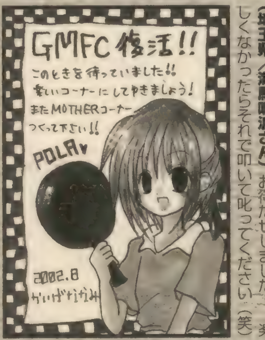
（大阪府／弥生しくらさん） 今年始めのニンドリに、中植せんせが日本一詳しい解説を載せたんですけど、もう1回やってもいいかもしれませんね

MOTHER部

「マザー」のグラフィックって全然リアルじゃないんだけど、なぜか実写で撮影されたアメリカの風景がよく似合うんですよね

8年以上前のソフトをどうゲットするの？

「〜2」が出てから8年…。ニンテンドーパワーも終了した今、新しくソフトをゲットするのはますます困難に。なんかいい手段はないもんか…。（GBA？）



（埼玉県／海馬陽波さん） お待たせしました！ 楽しくなかったらそれで叩いて叱ってください（笑）



（広島県／唸る岩2世さん） 「サオベンの全国行脚キャンペーン」なんてボツったネタもあったり…



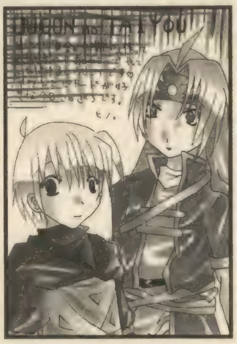
（静岡県／ラム著さん） 「大人も子供のおねーさんも感動できた思い出のゲーム」って実は数少ないよね

黄金の太陽部

戦闘システムのドラマチックな視点は、開発のキャメロットでは「シャイニングフォース」の頃からお得意なんだよね。



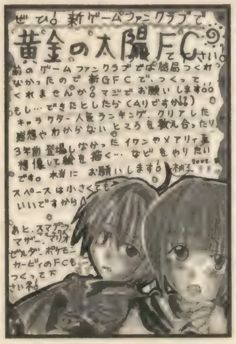
（静岡県／あわよしさん） 戦闘BGMが変わるのを知らない人って、けっこういたりして…



（愛知県／ヒノ嵐さん） ピカードの評判があまり聞かれませんが、実際どーなんでしょ？ 不人気？



（大阪府／弥生しくらさん） 「黄金の太陽」のハガキ、だいぶ多いです。隠れファンも出てきてねっ



（千葉県／柚子さん） ああ、そんな悩まし気に見つめなくても、コーナーありますよ。投稿も多いしっ

ご意見ちょーだい さてと、ランキングでもやりますか？ とりあえず「封印」「時代」に登場するパーティキャラクター8人の中から好きな人物を選んで送ってください。〆切りは1か月後の11月6日ごろ必着。その他のキャラクターにお気に入りがいたら、その人は番外として扱おうかと思っとります。

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

ハガキに書いてある文字がなるべく読めるように、掲載するサイズを大きくしているつもりです。どうでしょ? ちなみに白黒ページでは、濃い色を塗った上に文字を書くと読みづらい場合があるので注意してね。それから、1つの封筒にイラストを複数入れて送る場合は、それぞれのイラスト裏に必ず住所(都道府県名)とペンネームを書いてね。でないと誰の投稿だか分からなくなっちゃうので。よろしく!

もうすぐFanClub

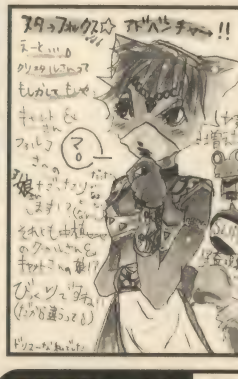
まだまだ続くよFC。もっと部を増やして4ページにしたい所存。

スターフォックス 同好会

今回は「フォックス通信」があるのでこの位置に。次号は「フォックスADV」発売記念で盛り上がろう!



(栃木県/あちひろさん)コウノトリさん美人～。SHTの「フォックスGC」に期待しておきましょう!



(兵庫県/時葉かざささん)体の色はお父さん似…って、娘にしては大きすぎないか!? 次々回作あたりならフォックスの息子も混ざって…とかあったりして



(広島県/はやぶささん)クリスタルって今回の主役級だから、もしかしてフォックスと…? なんてこたぁ…。あるのかなぁ…。どきどき

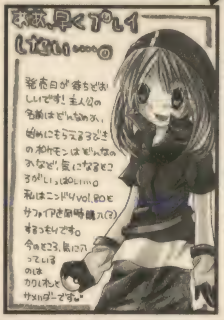


(東京都/こりんさん)「スターファルコ」なんてチーム作って応援に来たりしてない(ないない)。仁義の厚い1匹狼(っていうかキジ)だから姿はなくても見守ってるっしょ

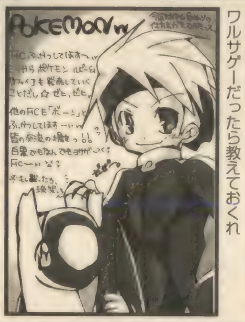
ご意見ちょーだい とゆーわけで「フォックスADV」遊んでますか? 毛がふさふさのアメリカーンなフォックスをその目で見ましたか? クリスタルのおヘソも見ましたか? といった感じのファンレターをお待ちしてます。

ポケモン 同好会

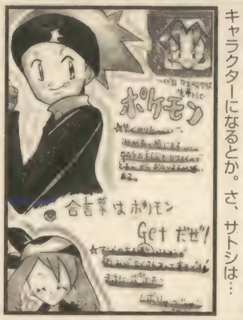
今度の舞台は前とは離れた土地。というわけで見たことのないポケモンもたくさん登場するんですね。…今までのは…?



(和歌山県/早乙女らいむさん)そっか、ニンドリがあと3冊出たら発売日なんだね



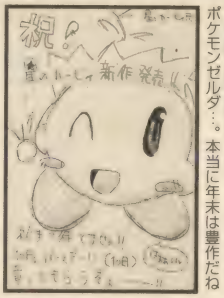
(静岡県/ひざしさん)こんな感じでヨサゲー? ワルサゲーだったら教えておくれ



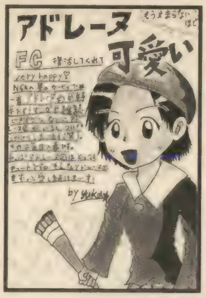
(神奈川県/プラムさん)アニメもGBA版のキャラクターになるとか。さ、サトシは…

星のカービィ 同好会 デラックス

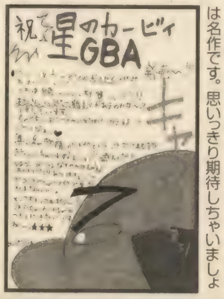
トートツにデラックスにしてみました。名前しか変わってませんが。GBA版は、FC版にあった絵描き歌がどーなってるのか楽しみっ。



(宮城県/羽咲のあさん)フォックスカービィ、ポケモンゼルダ…。本当に年末は豊作だね



(兵庫県/YUKA☆さん)アドレーヌとリボンはN64版以外の登場がないものか…



(秋田県/Dr.ピクミンさん)『夢の泉の物語』は名作です。思いっきり期待しちゃいましょ



(栃木県/まるいカービィさん)アメリカでもアニメが始まって、来年は人気爆発かも



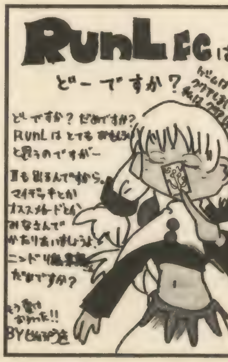
(千葉県/カイザー♀さん)ブッ飛んだ内容のストーリーが密かに話題を呼んだりしてましたね

部員募集中のみなさん

今回届いた、その他のゲームを応援するみなさんのおハガキをちょっとだけ紹介しちゃいます。GCもGBAも、任天堂から発売されるゲームもサードパーティのゲームも、とにかく「このゲーム(キャラ)が好きなんだ!」ってな思いをファンクラブにぶつけてください。近くに同じゲームを好きな人がいなくたって、ニンドリの中ならきっと同じ趣味の人がいるはずだからね。



(長崎県/ふうりんさん)英語の唄が入った軽快なサウンドやかっこいいビジュアルはセガならではだよね



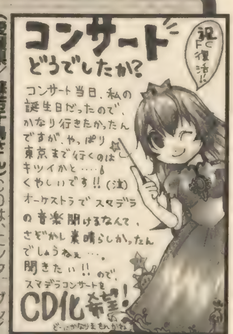
(富山県/せんぷうきさん)つづりは『RUNE』、ですよね。『～II』は更に遊びやすくなってそう!

いろいろやろうぜ!

復活2回めのゲームソフトファンクラブ、いかがだったでしょうか? みんなのハガキを「あー、そういえばそんな仕掛けもあったあった」なんて思い出しながら読ませてもらってます。今回は各コーナーでテーマのイラストも募集してますので、そっちのほうもよろしくね。

今後のメ切り情報
Vol.79(11/6発売)→10月23日必着
Vol.80(11/21発売)→11月7日必着

(愛媛県/藤芳千鳥さん)CDは、エンターブレインさんから発売されそう? 実は…(ごによ)



お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで(どこの部宛てかも書いてね)

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by 大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを巡るネットワーカー。国内／海外すべてのゲーム事情に詳しく、日本人クリエイターへの海外向けインタビューもこなす。

この気になるレアのこと、海外での動向なども含めて次号でも追求していく予定です

いよいよ発表されたレアのこれから

昨年暮れ以来行方が注目されたレアですが、どうやら新たな展開があったようです。日本では東京ゲームショウが開催されていた9月の第3週の週末に、海外で複数の報道機関が一斉に、任天堂からマイクロソフトへ、レアの株式を売却すると報じました。これまでの単なる噂と違って、今回は任天堂関係者が具体的にコメントをしています。アメリカ任天堂(NOA)のピーター・マクドゥーガル氏、ジョージ・ハリソン氏と各部門の副社長といった重要人物がこの事実を認め、週が開けた24日には日本の任天堂広報室でもこれを認める発表をしているのです。ハリソン氏によれば、今回の取引は任天堂が持つレアの株式(49%)をレアに売却。その後マイクロソフトが全株式をレアから譲り受ける、というものだそうです。この経緯をマクドゥーガル氏は「任天堂はレアとの独占的な関係を続けることも可能だったが、同社の近年の業績を鑑みて」あくまで「ビジネス上の理由」で「その機会を見送った」と説明しています。つまりは任天堂にとってレアが必要不可欠なパートナーでは無くなった、と言う意味です。これは例えば、任天堂の2001年度のソフトウェア売り上げのにしめるレアの割合が僅か9.5%であり、それが、2002年度には1.5%にまで落ち込んでいる、という点からもうかがえるでしょう。

一方、これまで堅く口を閉ざしていたマイクロソフトも、現地時間24日、スペインはセビリアでのプレス向けイベント「X02ヨーロッパ」にて、ついにレアの買収について正式発表しました。壇上にレアのクリス・スタンパー会長が登り「レアの目的は常に出来うる限りの幅広い層に向けて最高のゲームを作ることです。マイクロソフトと組むことでその目的を達成する最良のチャンスを得ることが出来ました」と語れば、クリエイティブディレクターのティム・スタンパー氏は「創造性に関して、我々は常に限界に挑戦してきました。そしてついにXbox向けに開発する機会を得ることとなりました」と、この動きを歓迎する旨の発言をしています。マイクロソフトによれば同社は今後、Xbox向けに独占的にゲームを供給していくこととなり、また今回の取引が、総額で375億ドル(約400億円)にも上ることを明らかにしています。この巨額のコストが、任天堂がレアの完全買収という選択肢を選ばなかった理由のひとつでもあるのでしょう。経営上の話はともかく、ゲームファンとしては、これまでレアが開発してきたゲームの行方が気になるところかと思います。現段階ではっきりしているのは「ドンキーコング」「ディディーコング」「スターフォックス」に関しては依然として任天堂が権利を保有する、ということです。マクドゥーガル氏はナムコの下で新しい「スターフォックス」が開発中であると共に、任天堂内部で新しい「ドンキーコング」を製作することを明言しています。一方のマイクロソフト／レア陣営は、現在、『カメオ』(2001年のE3でゲームキューブ向けとして公開され、その後行方不明になっていたタイトル)が2003年春に向けて開発中、またそれに続いて「パーフェクトダーク」も開発中であり、今後2年間で5タイトルを開発するつもりだと明らかにしています。ちなみにその中には、レースシューティング、アクションといったジャンルが含まれているとか。スペインで発表が行われたステージでは、コンカーがXboxロゴに突進し、バンジョーが何やらXboxについてぶつぶついいながら通りすぎると、コンカーはチェインソーでXboxロゴをRareロゴに作り替え、カメオ(妖精のキャラクター)が通りすぎると、彼女のあまりの美しさにコンカーはよだれを垂らす、というクリップが映し出されました。普通に考えると、これらのキャラクターが登場するゲームを開発中である、ということだと思われますが、さて?

マイクロソフトにとっては、北米以外で伸び悩むXboxの拡販を目指す上で、自社向けに独占供給されるゲームを確保するのが急務といわれ続けて来ました。実際、発売から1年経って大ヒットといえるゲームは「Halo」のみ、と言うのが実情でしたから。またNOA時代にレアと非常に近い立場にあったケン・ロブ氏が現在マイクロソフトに在籍している、ということも今回の動きにつながったのかもしれません。現在、氏は各社の多様なXbox用ゲームをプレイし、必要とあれば、マイクロソフトからアドバイスやヘルプを差し向ける、という職に就いているそうです。ケン・ロブ氏とレアのタッグは、マイクロソフトにとっては得難いものでしょう。そうはいっても、これまで任天堂のゲーム機に多くのヒット作をもたらしてきた、そして任天堂に非常に近い場所にいたレアが、任天堂の下を離れると言うニュースは、多くのファンにとってはショックなことに違いありません。こうしたことにになったのは先にも述べたように「ビジネス上の理由」と言うことなのでしょうが、その辺りを次号のこの欄で、もう少し深くさぐってみようと思います。



➡今回の発表でのMS陣営の面々。レアのクリス・スタンパー氏(右)とティム・スタンパー氏(右から3番目)も顔を出している

● Yutaka's News ●

無事東京ゲームショウが終わりましたが、年1回開催となったわりには、いまひとつ盛り上がりに欠ける気のするショウでした。とはいえ、ショウの前後にはさまざまな方にインタビューする機会に恵まれました。ご協力いただいた皆様、お忙しい中時間を割いていただき、ほんとうにありがとうございました。次回はGCのゲームがもっと出品されますよーに！

姫川明(H・N)のゲーム風景論

第6回





お知らせ

ただ今、姫川先生の新しい連載コーナーを準備しています。コーナー名は「姫川明 ゲームの美術部」(仮)。ゲームのイラストを描く時のコツやテクニックなどを紹介する他、読者のみんなからもイラストの描き方に関する質問にバシバシお答えしちゃおう、というコーナーにするつもり。次々号(11月6日発売のVol.79)よりスタートする予定なので、姫川先生への質問やファンレターなど、なんでもOKですので下記あて先まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 姫川明 ゲームの美術部」係まで

回転のしすぎでヘロヘロ状態の『スタフィー』がカワイイ今日この頃です。ただ今プレイ中。

ゲーム Game Music Forum ミュージック フォーラム

Nakamura Masatoshi
by 中村 方俊

中村です。1月に銀歯が取れ、今頃になって歯医者に通院。「よく耐えた！」って言われました（笑）。

『スマブラDX』で聴ける任天堂ミュージックの歴史

歴代任天堂キャラクターが大集合の『大乱闘スマッシュブラザーズＤＸ』。過去の作品から最新作まで扱ったステージではそれぞれのゲーム音楽を聴く事が出来、それだけでも楽しい要素です。僕も指が痛くなるまで遊んだのですが、中にはやっぱり知らない曲があって「これってどのゲームのどの場面の曲？」なんて思うこともしばしば。

どれもすごい良い曲なので、ついついオリジナルのゲーム音楽も聴きたくなってしまうんですよね。また最近ではスマブラコンサートの影響もあってか、友人の間でも任天堂のゲームミュージックについての話題が持ちきり！オーケストラを聴いた人も聴けなかった人もなんとなく気になっちゃうんですよね。そこで今回は友人のANZ comp.さんにご協力いただき『大乱闘スマッシュブラザーズＤＸ』のサウンドテストの番号に合わせて、ステージ使用曲ゲーム対応リストと、その曲が収録されているCDの一部（もう入手困難なものもありますが…）を掲載いたしました。

リストを見て疑問に思っていた楽曲を照らし合わせてみたり、ソフト名だけ見て懐かしんだり、プレイしていない方もどんな楽曲が使われているのか参考にしていただければ幸いです！

使用曲が収録されているアルバムの一部

- ●スーパーマリオワールド (WARNER MUSIC JAPAN)[WPCL-233〜4]
- ●スーパードンキーコング O.S.V. (NTT出版)[PSCN-5020]
- ●スーパーメトロイドSOUND IN ACTION (SONY RECORD)[SRCL-2920]
- ●ヨッシーストーリー O.S.T. (ポニーキャニオン)[PCCG-00438]
- ●エフゼロエックス O.S.T. (ポニーキャニオン)[PCCG-00459]
- ●ファイアーエムブレム ザ・ベスト Vol.1 (NTT出版)[PSCN-5058〜9]



⬆サウンドテストに入る条件はかなり大変ですが、努力する価値は十分にあります！　機会があれば原曲のほうもお聴きくださいね

ゲーム音楽の本に僕も出ています！

9月30日にゲーム音楽をメインとした書籍「そうだ、ゲームミュージックを聴こう！」が発売されました。これは今号の毎月新聞ターボでも紹介されていますが(10ページ)、作曲者へのインタビューなどを扱っていて、僕もインタビューを受けています。実は僕がGMにハマったきっかけは任天堂の『ゲーム＆ウォッチ』から始まり『レッキングクルー』で虜に。そんなことを答えているので、興味がある方はよろしくね！

『スマブラＤＸ』ステージ使用曲ゲーム対応リスト

[No.??]は、サウンドテストのNo.です。抜けている番号には、各キャラクター勝利テーマなどの短い楽曲が入ってます。

[No.1]ステージ「ピーチ城」
<使用曲>FC「スーパーマリオブラザーズ」地上BGM、地下BGM
[No.2]ステージ「レインボークルーズ」
<使用曲>N64「スーパーマリオ64」スライダー面BGM
FC「スーパーマリオブラザーズ」水中BGM
[No.3]ステージ「コンゴジャングル」
<使用曲>N64「ドンキーコング64」オープニングBGM"モンキーラップ"
[No.4]ステージ「ジャングルガーデン」
<使用曲>SFC「スーパードンキーコング」JUNGLE LEVEL
[No.5]ステージ「グレートベイ」
<使用曲>FC「ゼルダの伝説」地上BGM
[No.6]ステージ「神殿」
<使用曲>FC「リンクの冒険」神殿BGM
[No.7]ステージ「ブリンスタ」
<使用曲>FC「メトロイド」ブリンスタBGM、スタートBGM、タイトルBGM
[No.8]ステージ「ブリンスタ深部」
<使用曲>FC「メトロイド」小ボス１の部屋BGM、アイテム部屋BGM
[No.9]ステージ「ヨッシーストーリー」
<使用曲>N64「ヨッシーストーリー」メインテーマ、タイトルBGM
[No.10]ステージ「ヨースター島」
<使用曲>SFC「スーパーマリオワールド」アスレチック面BGM
[No.11]ステージ「夢の泉」
<使用曲>SFC「星のカービィスーパーデラックス」激突グルメレースより
コース1、3 BGM
[No.12]ステージ「グリーングリーンズ」
<使用曲>SFC「星のカービィスーパーデラックス」洞窟大作戦より
後半エリアBGM
[No.13]ステージ「惑星コーネリア」
<使用曲>SFC「スターフォックス」アーマダ小宇宙、惑星ベノムLv-1,3
[No.14]ステージ「惑星ベノム」
<使用曲>N64「スターフォックス64」メインテーマ
[No.15]ステージ「ポケモンスタジアム」
<使用曲>GB「ポケットモンスター」タイトルBGM
[No.16]ステージ「ポケモン亜空間」
<使用曲>GB「ポケットモンスター」野生ポケモン戦闘BGM
トレーナー戦闘BGM、ジムリーダー戦闘BGM
[No.17]ステージ「ミュートシティ」
<使用曲>SFC「Ｆ-ＺＥＲＯ」ミュートシティコースBGM
[No.18]ステージ「ビッグブルー」
<使用曲>SFC「Ｆ-ＺＥＲＯ」ビッグブルーコースBGM
[No.19]ステージ「マザー」
<使用曲>FC「マザー」フィールドBGM(パーティー時)
エイトメロディーズ、戦闘開始ジングル
[No.20]ステージ「マザー2」
<使用曲>SFC「マザー2」フォーサイトBGM、エイトメロディーズ
[No.21]ステージ「いにしえの王国」
<使用曲>FC「スーパーマリオブラザーズ」地上BGM
[No.22]ステージ「いにしえの王国(ラスト)」
<使用曲>FC「スーパーマリオブラザーズ」地上BGM(HURRY UP)
[No.23]ステージ「いにしえの王国II」
<使用曲>FC「スーパーマリオUSA」地上BGM
[No.24]ステージ「いにしえの王国II(ラスト)」
<使用曲>FC「スーパーマリオUSA」ボスBGM
[No.25]ステージ「アイシクルマウンテン」
<使用曲>FC「アイスクライマー」ボーナスステージBGM
通常ステージBGM
[No.27]旧ステージ「コンゴジャングル」
<使用曲>SFC「スーパードンキーコング」JUNGLE LEVEL
[No.28]旧ステージ「ヨッシーアイランド」
<使用曲>N64「ヨッシーストーリー」メインテーマ、タイトルBGM
[No.29]旧ステージ「プププランド」
<使用曲>SFC「星のカービィスーパーデラックス」激突グルメレースより
コース1,3 BGM
[No.30]裏BGM「スーパーマリオ3」
<使用曲>FC「スーパーマリオブラザーズ3」地上BGM、マップ1BGM
[No.31]裏BGM「サリアの歌」
<使用曲>N64「ゼルダの伝説 時のオカリナ」まよいの森
[No.32]裏BGM「ポケモンスタジアム金銀」
<使用曲>GB「ポケットモンスター金(銀・クリスタル)」通常戦闘BGM
トレーナー戦闘BGM、ジムリーダー戦闘BGM
[No.33]裏BGM「ファイアーエムブレム」
<使用曲>FC「ファイアーエムブレム」仲間との会話、メインテーマ
[No.34]裏BGM「マッハライダー」
<使用曲>FC「マッハライダー」タイトルBGM、ステージBGM
面セレクトBGM、ステージスタートBGM、ゲームオーバーBGM
[No.35]裏BGM「マザー裏」
<使用曲>FC「マザー」フィールドBGM(単独時)
[No.36]裏BGM「ドクターマリオ」
<使用曲>FC「ドクターマリオ」BGM
[No.37]裏BGM「バルーントリップ」
<使用曲>FC「バルーンファイト」バルーントリップ用BGM
(ボーナスステージBGM)
[No.53]ステージ「終点」
<使用曲>N64「大乱闘スマッシュブラザーズ」オープニング
[No.60]オールスター「休憩所」
<使用曲>SFC「星のカービィスーパーデラックス」セーブルーム

※裏BGMは、ある条件(特定のプレイヤー出現かフィギュア獲得)を満たすと、特定のステージでランダムに流れるようになります。また、Lボタンを押したままステージ決定で確実に裏BGMが流れます。

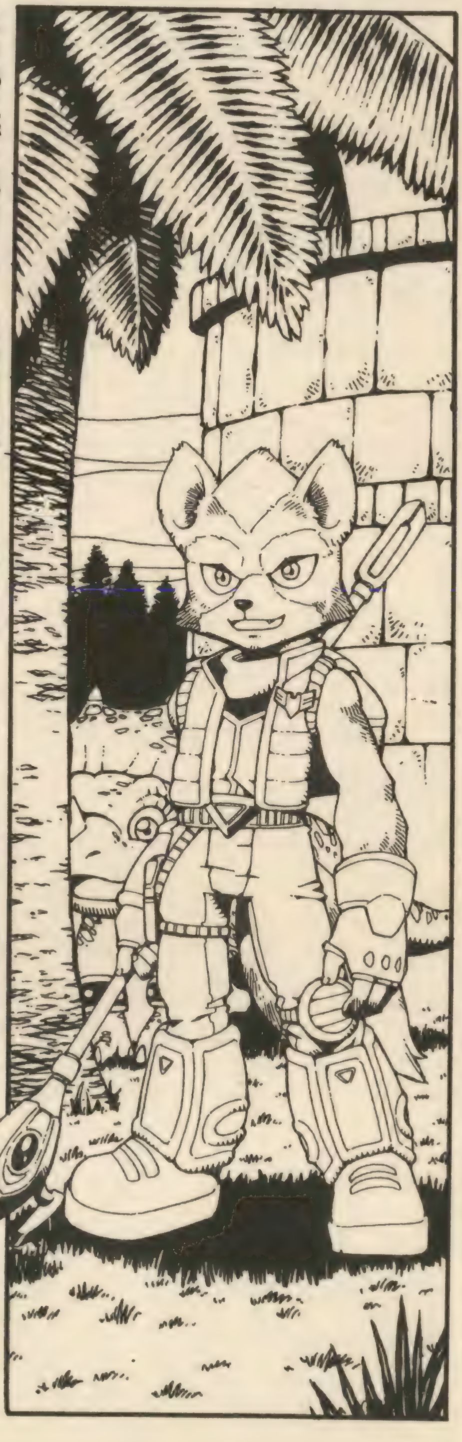
お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

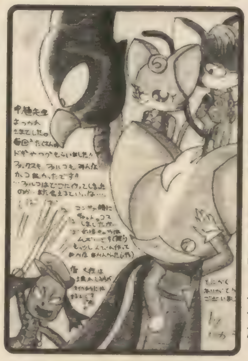
GO-SHOCKER (The Negative Tourist) Presents スターフォックス コミック通信

フッ、しばらく白黒ページを離れていた間に、すっかり様変わりしちまったなぁ～と、荒野の渡り鳥風に帰ってきました。

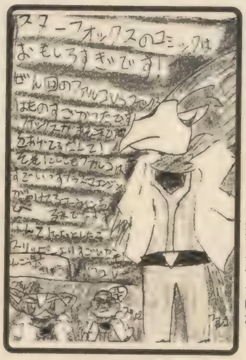
中植せんせは現在、次なるコミックを準備中。コードネーム【D・M】とは一体なんだ!?

とりあえずこのコーナーは今回で終了。以後はスターフォックス部に引き継がれるぞ！

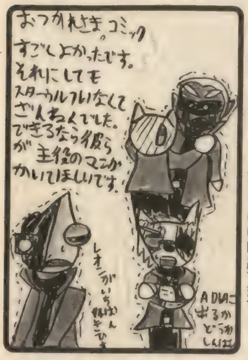




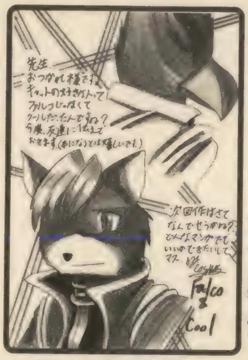
(千葉県／いがいがさん) 僕も大佐は壊れてからの方が描いてて楽しかったです。スタアドはどうですか?



(奈良県／吉岡万緒さん) 文章の内容を見ると、かなり前に書かれた様ですね。また応援して下さいね！



(愛知県／中村友香さん) なんか、レオンとウルフの表情に魅入られました。余白もいい味出てます



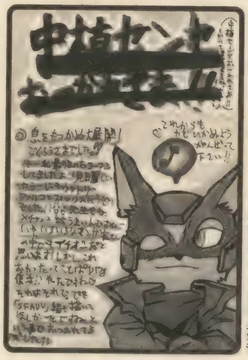
(千葉県／コスモスさん) 次はPSO漫画にヘイホー漫画に…。とにかく色々考えてますのでお楽しみに！



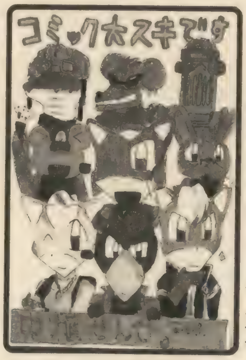
(東京都／日下部さん) 今村さんからキャットの恋人を聞いた時、一番驚いたのは任天堂の広報さんでした



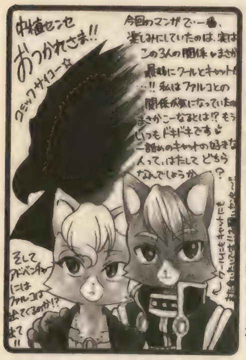
(北海道／旅人さん) 線画のフォックスがカッコイイです。今度のフォックスは毛並みがすごくいいですよ



(兵庫県／ソーナンスみやさん) いや～、新装刊から漫画に没頭してたので、しばらく変なことします(笑)



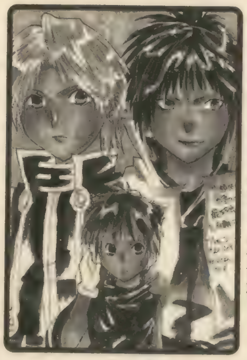
(広島県／はやぶささん) 悪役以外のキャラ全員集合ですね。ちなみに左上の2人はゲーターとラッツです



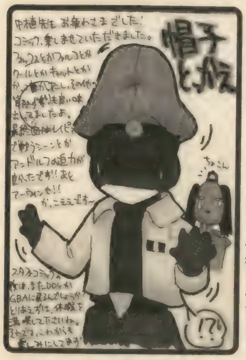
(熊本県／みらいさん) キャットとファルコの関係って、好きとか嫌いとかの世界じゃないんでしょうね



(岩手県／くりきんとんさん) 最後はラブラブな2人のイラストで。店頭小冊子はゲットできましたか?



(東京都／向水霞沙さん) フォックス達の擬人化イラストですね。皆さんはどんなイメージですか?



(千葉県／げんるいさん) そういえば、げんるいさんには長い間応援してもらってます。今後もよろしく！

お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 アキバのソウバ」係 まで

登場人物

ダッシュくん
ちょっとシャイな、任天堂大好き小学生。シャインはまだまだ54個。

かあさん
暴走グセのあるハイテンション母。昔宮本さんに借金したというウワサ。

サオヘン
ダッシュくんの行く先々にほぼ必ず現れる謎の編集長。趣味は探検と宮本茂。



お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



というわけで、みんなもゲームフロントを体験してみてはいかがでしょーか？

はやのん先生のホームページ→http://www.hayanon.jp/



マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月25日	ズーキューブ	アクレイムジャパン	5800円	001
10月25日	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	6800円	002
10月25日	プールエッジ	メディアカイト	6800円	003
● 11月1日	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	6800円	004
11月8日	マリオパーティ4	任天堂	6800円	005
11月21日	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	● 6800円	006
11月21日	スーパーモンキーボール2	セガ	5800円	007
●11月22日	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	6800円	008
●11月23日	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	● 6800円	009
11月28日	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	6800円	010
11月28日	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	6800円	011
11月下旬	バイオハザード0	カプコン	7800円	012
11月未定	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけー	アスミック・エースエンタテインメント	6800円	013
今秋	テトリスワールド	サクセス	4800円	014
● 12月6日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	015
●12月12日	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	5800円	016
●12月12日	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	● 6800円	017
12月12日	エヴォリューション スケートボーディング（仮称）	コナミ	6800円	018
★12月12日	SPACE RAIDERS（仮称）	タイトー	5800円	019
12月13日	ゼルダの伝説GC（仮称）	任天堂	6800円	020
●12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	● 6800円	021
12月19日	ソニック メガコレクション	セガ	5800円	022
12月20日	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	● 6800円	023
12月未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エースエンタテインメント	価格未定	024
12月未定	チョロQ！	タカラ	6800円	025
12月未定	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	6800円	026
★ 12月未定	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	6800円	027
★ 12月未定	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	6800円	028
2003年1月未定	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	029
2003年1月未定	ソウルキャリバーII（仮称）	ナムコ	価格未定	030
2003年2月未定	エヴォリューション スノーボーディング（仮称）	コナミ	6800円	031
今冬	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	032
今冬	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	033
今冬	1080° GC（仮称）	任天堂	価格未定	034
今冬	メトロイドプライム（仮称）	任天堂	価格未定	035
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	036
● 今冬	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	037
今冬	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	038
2003年3月20日	パーフェクトプレイプロ野球	コナミ	6800円	039
2003年3月未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	040
2003年4月未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	041
2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	042
2003年春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	043
★2003年春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	044
2003年春	RUNE II	フロム・ソフトウェア	価格未定	045
2003年7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	046
2003年12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	047
2003年未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	048
2003年未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	価格未定	049
★2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）	セガ	価格未定	050
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	051
★発売日未定	スパイダーマン（仮称）	カプコン	価格未定	052
発売日未定	バイオハザード4（仮称）	カプコン	価格未定	053
発売日未定	バイオハザードーコード：ベロニカ完全版	カプコン	価格未定	054
発売日未定	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	価格未定	055
★発売日未定	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	価格未定	056
発売日未定	グランド・ヒート	セガ	6800円	057
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	058
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	059
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	060
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	061
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	062
発売日未定	シャーマンキング（仮称）	バンダイ	価格未定	063

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月10日	Jリーグ ウイニングイレブン アドバンス 2002	コナミ	4800円	064
10月17日	コロッケ！ 夢のバンカーサバイバル！	コナミ	4800円	065
10月17日	サイレントスコープ	コナミ	4800円	066
10月18日	逆転裁判 2	カプコン	4800円	067
10月24日	ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン	ハドソン	4800円	068
●10月25日	MotoGP	エム・ティー・オー	4800円	069
10月25日	ベストプレープロ野球	エンターブレイン	5800円	070
●10月25日	スウィートメルヘンのケーキ屋さん物語＋動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	071
10月25日	モンスターファームアドバンス2	テクモ	5800円	072
10月25日	テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2	ナムコ	4800円	073
10月25日	星のカービィ 夢の泉デラックス	任天堂	4800円	074
●10月25日	デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション	ブロッコリー	4800円	075
10月25日	カードパーティ	メディアカイト	3800円	076
10月31日	シルクとコットン	キキ	4800円	077
10月31日	ビーストシューター めざせ闘獣王（ビーストキング）！	コナミ	4800円	078
11月1日	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	079

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
11月8日	スキャンハンター～千年怪魚を追え！～	PCCWジャパン	4800円	080
11月14日	DANDOH!! Xi	ゲームビレッジ	5800円	081
11月14日	魂斗羅ハードスピリット	コナミ	4800円	082
11月15日	真・女神転生デビルチルドレン 光の書	アトラス	4800円	083
11月15日	真・女神転生デビルチルドレン 闇の書	アトラス	4800円	–
11月15日	リトルバスターQ	トミー	4800円	084
11月15日	アクロバットキッズ	メトロ・スリーディジャパン	4800円	085
★ 11月中旬	彼岸花	アテナ	4800円	086
11月21日	バルダーダッシュEX（仮称）	ケムコ	4800円	087
11月21日	ポケットモンスター サファイア	（株）ポケモン	4800円	088
11月21日	ポケットモンスター ルビー	（株）ポケモン	4800円	–
●11月22日	ドキドキクッキングシリーズ①こむぎちゃんのハッピーケーキ	エム・ティー・オー	4800円	089
11月22日	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION	バンプレスト	5800円	090
●11月23日	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	● 4800円	091
11月28日	はじめの一歩 THE FIGHTING	ESP	5500円	092
11月28日	K-1ポケットグランプリ2	コナミ	4800円	093
11月28日	実況ワールドサッカーポケット2	コナミ	4800円	094
11月29日	ウッディーウッドペッカー クレイジーキャッスル5	ケムコ	4800円	095
11月29日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 黄龍の章－ダイチ編－	ブロッコリー	4800円	096
11月29日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 青龍の章－タカオ編－	ブロッコリー	4800円	–
11月29日	デュアルブレード	メトロ・スリーディジャパン	4800円	097
11月未定	チョロQアドバンス2	タカラ	4800円	098
● 11月未定	From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝	バンプレスト	4800円	099
今秋	アオ・ゾーラと仲間たち～夢の冒険～	エム・ティー・オー	価格未定	100
今秋	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	101
★ 12月5日	バス釣りしようぜ！～トーナメントは戦略だ！～（仮称）	コナミ	4800円	102
12月6日	ロックマン エグゼ3	カプコン	4800円	103
★ 12月6日	志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム	TDKコア	4800円	104
★ 12月6日	まんが家デビュー物語	TDKコア	4800円	105
● 12月6日	くるりんパラダイス	任天堂	● 4800円	106
●12月12日	ミニモニ。おねがい☆お星さま！	コナミ	● 4800円	107
●12月12日	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	108
12月13日	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル	ナムコ	4800円	109
●12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	● 5800円	110
12月19日	セガラリー	セガ	5800円	111
12月19日	ソニックアドバンス2	セガ	5800円	112
12月20日	宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者	ナムコ	4800円	113
●12月26日	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	114
●12月27日	SAMURAI DEEPER KYO	マーベラスエンターテインメント	● 4800円	115
★ 12月未定	シルバニアファミリー4 めぐる季節のタペストリー	エポック社	4800円	116
● 12月未定	マジャイネーション	エポック社	4800円	117
● 12月未定	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	118
12月未定	●わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～黄金マラカスの伝説～	コナミ	価格未定	119
12月未定	チョコボランド	スクウェア	価格未定	120
12月未定	キン肉マンII世 正義超人への道	バンプレスト	5800円	121
12月未定	ダライアスR（仮称）	PCCWジャパン	4800円	122
12月未定	闘魂ヒート（仮称）	PCCWジャパン	5800円	123
2002年末	わたしのメイクサロン	キラット	価格未定	124
2002年末	ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆裂鼻毛真拳	ハドソン	価格未定	125
2002年未定	THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	126
2002年未定	THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	127
●2003年1月10日	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	ナムコ	4800円	128
2003年1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	129
今冬	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	130
今冬	ダービースタリオン アドバンス	エンターブレイン	5800円	131
今冬	クレイジーチェイス（仮称）	ケムコ	価格未定	132
今冬	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	価格未定	133
今冬	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	スクウェア	価格未定	134
今冬	犬夜叉（仮称）	タカラ	4800円	135
今冬	ゾイドサーガII	トミー	4800円	136
● 今冬	●ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	価格未定	137
今冬	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE（仮称）	任天堂	価格未定	138
今冬	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	139
● 今冬	エレベーターアクション オールド&ニュー	メディアカイト	4800円	140
●2003年春	戦国革命外伝（仮称）	コナミ	価格未定	141
2003年春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	価格未定	142
2003年夏	聖剣伝説（仮称）	スクウェア	価格未定	143
発売日未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	144
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	145
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	146
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	147
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	148
発売日未定	●フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	149
発売日未定	パチスロ完全攻略アドバンス～ギガゾーン&カーニバルナイト～	シスコンエンタテイメント	4800円	150
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	151
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	152
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	153
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	154
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	155
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	156
発売日未定	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	157
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	158
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	159

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	160
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	161
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	162

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月18日	どうぶつの森＋カードe シリーズ4	任天堂	191円	163
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	164
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	165

マッスバアンケート

今号のアンケート

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは11月5日(消印有効)**、当選者は11月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例

○よい例→ 0 1 、4 4

×悪い例→ 1 、 44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あな
を、こ

7 あな
機など

8 今号
る表3
書いて

9 今号
選んで

10 今後
ものを
146ペ
の右端

表1

No.	雑誌名

表2

No.	機種名

マッスル アンケート

質問は表面にあります



マッスル・イガリン
1年ぶりの東京ゲームショウ。コンパニオンさんのまぶしい太腿も1年ぶりで、ちょっとガマンできませんでした（何が？）。個人的には、昔のメサイヤの衣装がベストなんだけどね。



岡ちゃんねる
ゲームショウのお気に入りは、GCの『キン肉マン』とPS2の『Gジェネ2』。ちなみに好きなモビルスーツはガンダムMk-Ⅱらしい。ザクレロあたりかと思ったら、意外とマトモだった。



マッスルの花園 本当にあった怖いマッスル「回想・ホテルニュージャパン②」

（前号のあらすじ）高校時代のマッスルを襲うホテルニュージャパンの恐怖！ その魔の手は、ついにマッスル本人へ!!

岡ちゃんねる（以下岡） で、マッスルさんが遭った恐怖の体験って…。

マッスル（以下マ） あれはラグビー部の部活を終えて、下校するときだった。例の「黒い顔」が見えたという、ホテルニュージャパン脇を通るときには、あたりはとっぷりと暗くなっていた…。

岡 でで、出ちゃったんすか？

マ 下痢便じゃねえんだから。で、ニュージャパン脇の坂道を歩いていたとき、なんか、腕にコツンと当たる感触があった。ちょっと立ち止まってから気にせず歩き始めたら、いきなりもの凄い力で肩を掴まれたんだ！ そして、肩越しに…。

岡 今度こそキター！

マ 「貴様か！ 俺のドアミラーを盗んだガキは!!」という、ドスの効いた怒声が!! 振り向くと、怒りで顔を歪めた角刈りの男がいる。目つき・服装・口調、どっから見ても、立派なヤクザだ！

岡 なぜここにヤクザが？

マ 実はニュージャパンの廃墟は無人じゃなくて、ヤクザとノラ猫がたむろしていたんじゃ。部活の朝練に行くと、「ノラ猫たちにエサをやるヤクザ屋さん」という、ほほえましい光景も見られたぐらいだ。俺は、ヤクザ屋さんにドアミラー泥棒と勘違いされてしまったらしい。

岡 ある意味、幽霊より怖いですね。

マ 俺はとにかく必死で謝って、誤解を解こうとした。これまでの30年近い人生で、あんなに必死に謝ったことはない。某メーカーの人に、『飛龍の拳』というところを『龍虎の拳』と思いっきり間違えたときも、あそこまでは謝らなかった。

岡 同業他社のゲームじゃないですか！

マ さらに白状すると、また別のメーカーさんとの打ち合わせで「ファミスタ」というところを間違えて「パワプロ」と言っちゃったんだ。しかも最近。

岡 そりゃマズイでしょ!!

マ ナムコさん、本当にすいません。

岡 で、本題に戻しますけど、その後どうなったんスか？

マ 結論からいえば、必死に謝ったおかげで渋々ながら許してもらった。途中、「事務所」なんてマンガみたいな単語が出てきたときは、ホントに背筋が凍ったけど。

岡 まあ確かに、恐怖体験ではありますが…。じゃあ、例の「黒い顔」の幽霊はどうなったんですか？

マ バカモン！ そんなもん、本当に見えたら…怖いじゃないか。

岡 なっ、情けない…。



↑写真はN64版『飛龍の拳』。『龍虎の拳』じゃありません

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ 第77回

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂に聞く、このコーナー。回答者は任天堂企画部のHさんです。

★★★

レア社が、任天堂陣営から去るという残念なニュースが飛び込んできた、2002年の初秋(広報室長のコメントは毎月新聞を読んでね)。でも、これからはいよいよ年末商戦に向けての進撃がはじまるってことで、今回は発売日が決定したばかりの『ゼルダGC』について、いっぱい聞いたのだ。ということで、広報担当のHさん、ナイスなコメントをよろしくお願いします!

こんげつのナビゲーター



サオヘン

左尾昭典(さおあきのり)。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『マリサン』はお休みさせていただいて、『フォックス』の冒険がスタート。でも、ゲームをする時間がない。この原稿も通勤電車のなかで書いてるのだよ。

任天堂キャラクターずかん 28

CHARACTER DATA FILE No.28

ルト姫

英名/PRINCESS RUTO

キングゾーラの愛娘、ルト姫がデビューしたのは『時のオカリナ』(1998年/N64)。以来、『ムジュラの仮面』や『ふしぎの木の実』では出番がなく、『スマブラDX』のフィギュアとしても登場せず、すっかりご無沙汰状態。でも、『ゼルダGC』では久しぶりに会ってみたいキャラクターの1人。あの「わらわは…」と続く、高慢稚気なお嬢様のセリフをもう一度聞いてみたいのだ。



こんげつのワンショット



フォックスコミックの新旧マンガ家のご対面!(それぞれ相手の作品を持ってもらいました)。左が伊藤あしゅらさん、右が編集部の中植茂久です

Question 1 ツブヨリディスク

ニンテンドーブックには今後もDVDがつくの?

岐阜県・八屋大さん

A 大変好調なので検討していきたいですね(笑)。

今回、「ニンテンドーブック秋号」に、DVDの「ツブヨリディスク」をつけたのは、これから期待作が続々登場するからなんです。年末に『ゼルダの伝説GC』や『biohazard 0』が出て、さらに来年は『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル』が発売されるわけです。それで、多くの人にゲームキューブの魅力を知ってほしいということで、クリエイターの意気込みを映像や生の声で伝えようということになったわけです。もともと任天堂は、テレビCMや雑誌広告を出したり、イベントを開くなどのプロモーションを展開することが多いわけですが、今回は今までと違った、ワクワクするような新しい方法でピーアールしたいということで、DVDというメディアを採用したわけですね。今後も、みなさんにサプライズを与えられるようなプロモーションをやっていきたいと考えています。(広報)

☛ はっきり言って、めちゃくちゃカッコイイです、このDVDの中身。任天堂ファンにとっては、間違いなく永久保存版! もし、アナタの家にDVDプレイヤーがなくっても、友達の家に持っていってでも観てみよう。それもキューブがないお家であればとてもGOOD! そうやって、キューブのスゴサをどんどんアピールして、キューブ仲間をどんどん増やそう!



DVDが付録についた「ニンテンドーブック2000・秋」。「宮本さんの生声、初めて聞いちゃった♥」って、大喜びしたニンドリ読者もいたはず。まだ手に入れてない人はお店へ急げ!

ハミダシ質問箱

メモリーカードの59ブロック以上必要なソフトは出るんですか?(大阪府・そらさん)

う〜ん、何とも言えないですね。まあ、『スマブラDX』では、カメラモードで写真をいっぱいとれば、59ブロック以上使いますよね。(広報)

ハミダシ質問箱

『マリオサンシャイン』のサングラスの意味を教えてください。（宮城県・改・星野化美夫さん）

シャインをどんどん集めていくと明るくなっていきますからね。だから、まぶしい人用ということで（笑）。（広報）

Question 2　流通でもコラボレーション

バンダイと提携したのはどうしてですか？

三重県・内田真治さん

A　効率がいいからです。

バンダイさんは、ご存じのようにオモチャなども製造・販売されてる会社ですよね。バンダイさんの流通ルートには、ゲームキューブを取り扱っていないようなオモチャ屋さんもあるんです。一方、任天堂の流通ルートは、当然ですがすべてゲームキューブやGBアドバンスを扱っていただいているお店です。そこで、バンダイさんのほうから、『機動戦士ガンダム』などのゲームキューブソフトを販売していくにあたり、キューブが置かれてるお店でそれらを扱ってほしいので、「販売に協力してほしい」との話があり、ユーザーのみなさんやお店のことを考えて、提携の話に応じることになったわけですね。（広報）

☞ 町中にある、ちっちゃなオモチャ屋なんかで、PSやXboxはないけど、キューブやGBアドバンスがさりげに置いてあることって結構あるでしょ。任天堂はゲームショップや量販店だけでなく、昔からそんなお店にも強かったりするんだよね。で、ニンドリでもやってるけど、「ソフト売上げTOP10」（7ページ）のような調査では、このようなちいさなお店までチェックすることは不可能。なので、正確な売上げ本数を調べるのはかなり難しい仕事になるんですね。

Question 3　ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダの伝説GC』は発売延期しないですよね。

愛知県・うるるんさん

A　12月13日発売予定です！

その発売日をめざして、スタッフ一同全力で取り組んでいます。「ツブヨリディスク」のなかで、宮本が「世界に先駆けて、日本では年内に発売します」と言っていますしね。だから、発売を延期することはまずないでしょう。でも、天変地異が起こったり、開発スタッフが病気で倒れるようなことがないとも限らないわけで…（苦笑）。やっぱりゲームって、生身の人間が作っているものですから、何が起こるかわからないんですよね。だから、「絶対に出る」なんて発売直前までは言えないんです。でも、発売日を発表したからには、そのお約束を果たすべく、間に合うようにがんばって開発をすすめているところですので、ご期待くださいね。（広報）

☞ 『ゼルダの伝説GC』が12月13日に発売決定！ なんてウレシイニュースを聞いても、「ホントかな？」って疑ってる人って結構いるでしょうね。確かに、『時のオカリナ』や『ふしぎの木の実』のときは、恒例行事のように発売を延期したわけだし、「一度おあずけを覚えたワンちゃんは天国に行くまで忘れない」という格言もあることだし（そんなのないって）。でも、ゼルダチームの人たちは、ずいぶん前から夜遅くまでずっと仕事を続けてるという話なので、きっと大丈夫でしょう。逆に、ムリな仕事を続けて、スタッフみなさんが体をこわしたりしないよう、祈りたいくらいです。



あと2ヶ月で、リンクと一緒に冒険できるのだ。みんなで指折り数えながら、12月13日をわくわくしながら待ちましょう

Question 4　ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダの伝説GC』の風のことについて教えて！

鳥取県・勇者の使徒さん

A　これはいい質問ですね（笑）。

今度の『ゼルダ』の世界には、本当に「風」が存在しています。風の影響によって色々な出来事が起こったり、ゲームにも深く関わってくるんです。もともと風って、目に見えないものですよね。それだけに、今作ではその演出もすごいんです。たとえば、ダンジョンから外に出ると、リンクの帽子や髪が、本当にファッと風に吹かれるシーンがはいったりするんです。そのようなシーンって、急いでプレイしている人には気づかないくらい、さりげない表現だったりするわけですが、そこで、橋桁を渡ろうとすると、プレイヤーはそのシーンを意識してる、しないに関わらず、風を感じて不安になって、操作する手に力が入ったりとか…。そんなところにも注目してほしいですね。（広報）

☞ 発売に向けて、少しずつ秘密が明らかになっていく『ゼルダの伝説GC』。次号では仮称がスパッととれて、正式タイトルが発表されることになるんでしょうか。で、勝手にサブタイトルを想像すると『ほにゃららの風』みたいな感じに？ それとも『風のほにゃらら』？ いずれにしても、発表は間近。期待して待っててね。



風を使った遊びと言えば、やっぱり凧揚げ。「忍者赤影」みたいに、風にのってどこかに行けないかなあ

Question 5　ニンテンドーゲームキューブ

どうしてリンクはネコ目になったんですか？

神奈川県・ナオミさん

A　実はゲーム性に直結しているんです！

たとえば、ダンジョンのなかにリンクが入ったときに、何かしかけがあるのに気がつかない、なんてことありますよね。で、今度のリンクは何かがあると、自然に見つめることがあるんです。それに、敵のモンスターを倒して、相手が剣を落とすと、リンクはその地面に落ちた剣をじっと見てるんですね。実はこれ、ヒントなんです。でも、そのヒントに気づかないと、先に進もうとしても進めない箇所もあったりするわけです。で、困って同じ場所に戻ってくると、やっぱりリンクは剣を見つめてる…。そこでプレイヤーは気づくわけですよ。「あ、これ、何かに使うんかな～？」って（笑）。で、その剣を拾ってダンジョンの先に進めることもあるわけです。そういう意味で、今作ではリンクの大きな目に注目ですよ！　それに、もともと『ゼルダ』って、ある意味コミカルな世界観が魅力のひとつになっていますよね。ニワトリをつかまえてぴゅーっと空を飛んだりとか（笑）。でも、写実的なリンクが、ニワトリにぶらさがって空を滑空するって、なんかおかしいでしょ（笑）。だから、今回のリンクがあのようなタッチになったのは必然なんです。N64版から絵柄がずいぶん変わりましたけど、今回のキューブ版をプレイすれば、みなさんにはきっと『ゼルダ』らしいゲームだということがわかっていただけると思っています。（広報）

N64版のとき、急にコウモリからバサバサと襲われても、「コウモリどこ？」なんてことがあったでしょう。でもキューブ版では、リンクの目の動きを追っていけば、敵の位置がわかるというのだ。すごいぞリンク！ 賢いぞリンク！ というわけで、リンクの目が大きくなったのは、瞳の動きをはっきりプレイヤーに見せるためだったわけですね。



ほらほら、リンクを襲ってくる怪鳥をしっかり見つめてます。ああ、早く12月13日がこないかなあ

Question 6　ニンテンドーゲームキューブ

アクションが苦手な私でも『ゼルダGC』は楽しめますか？

兵庫県・太陽道路さん

A 断言します。絶対に楽しめます！

N64版の『ゼルダ』もそうでしたが、敵と戦うときはボタンひとつで相手を注目できたりと、システム的なフォローがなされてるんです。それに、スティックを前に傾けるだけで、崖を飛び越えることができるオートジャンプがあったり、崖もスティックを倒すだけで自動的に登ったり降りたりできるんです。リンクっていろんなアクションができますが、プレイヤーの方に負担をかけずに、システムのほうでフォローしてくれるわけですね。それに、今度のゲームキューブ版では、『時のオカリナ』以上に、操作性が向上してるんです。前作では壷を投げるにしても、走りながら（スティックを傾ける）、投げる（Aボタンを押す）必要があったわけですが、今作では、ボタンひとつでカンタンに、思った方向に壷を投げることができるようになっています。そういう点でも、操作の快適性がとても進化していますから、いわゆるアクションが苦手な人にも、充分楽しめると思いますよ。それに、『ゼルダの伝説』って、敵を倒すにしても、いろんなやっつけ方があるんです。「どうしても倒せない」というときも、アイテムを使ったり、攻め方を変えたりと、頭を使って色々トライすることで、すご〜くカンタンに倒せたりすることもあるんですね。謎解きもプレイヤーの方の思いこみで、先に進めないことがありますが、頭を柔らかくして遊んでいただけると、カンタンにクリアできることが多かったりしますから、安心して楽しんでほしいですね。（広報）

あと、アクションが苦手な人に朗報なのが、ニセ妖精のチンクルを使ったシステム。GBアドバンスにGBAケーブルを使ってつなげれば、チンクルが登場。そこで、家族や友達にたのんで、チンクルをGBアドバンスで操作してもらえれば、バクダンで先に待ちかまえている敵などをやっつけてくれるのだ。それに、チンクルは謎解きのヒントもくれるようだし。ホント、チンクルっていいヤツなんだね。



これがGBアドバンスの画面。GBAにソフトをさす必要はないのだよ

Question 7　ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダの伝説GC』はコミックにならないのですか？

宮城県・ぷっちんぷりんさん

A 発売前は難しいでしょうね。

『スターフォックス』のように、ソフトの発売前にコミックで世界観やストーリーを伝えていくというのは、プロモーション的にはいい方法だと思うんです。でも、今回の『ゼルダGC』のタッチ、これはトゥーンレンダリングという技法なのですが、ゲームのキモと言える部分なんですね。だからまず、その魅力をユーザーのみなさんに訴えていこうと。魅力が伝わる前に、別のマンガ家さんの手によって表現されたコミックが、ソフトより先に出て、別のイメージが定着するのは効果的とは言えないのではと考えてるわけです。正直な話、コミック化したいというお話は各出版社さんからいただいているんですが、そのような理由から、すべてお断りしてるんです。でも、今回の『ゼルダGC』のコミック化がまったくありえないという話ではありません。『ゼルダGC』の発売後に、ユーザーのみなさんから「コミックを読みたい」という要望が多く寄せられれば、実現することもあるかもしれませんね。（広報）

本誌で「ゲーム風景論」を連載中の姫川明さんに、「新しいリンクの世界を描いてほしい」という読者からの手紙が多く寄せられてるのだ。実際、ゲームのなかでは伝えきることのできなかった裏話などは、やっぱりゼルダコミックの第一人者である姫川さんのマンガで読んでみたいと思う。でも、すべては『ゼルダGC』が発売されてからの話。実現するのを気長に待つことにしましょう。

Question 8　ニンテンドーゲームキューブ

『FF』が任天堂ハードに復帰した感想は？

茨城県・岩瀬英幸さん

A 正直ワクワクしますよね（笑）。

『ファイナルファンタジー』は、『ゼルダ』とは違って、主人公は毎回変わりますし、ストーリーがつながっているわけでもないわけです。でも、見たことのないようなシステムを必ず取り入れたりと、1作ごとに新しい試みをされていて、その意味では任天堂が志向してきたことに、とても近いシリーズだと思います。それに今回の『FFクリスタルクロニクル』では、キューブとGBアドバンスをつなげて、かつてなかったような遊びを作るということですので、それがどんなものになるのか、私たちとしてもとても楽しみにしているんですね。それに、このソフトは、任天堂から発売されることになっていますので、力を入れてどんどんみなさんにアピールしていきたいですね。発売は来年春の予定ですけど、キューブを持っていない人はいまから買っておいたほうがいいですよ。って、偉そうな言い方はよくないですね（笑）。お願いします、買ってくださいっ！（広報）

Q1で紹介した「ツブヨリディスク」のなかには、『FFクリスタルクロニクル』の開発者、河津秋敏さんのインタビューも収録されている。それによると、『FFクリスタルクロニクル』はGBアドバンスをコントローラとして使う初めてのソフトになりそうなのだ。おまけに最大4人まで同時プレイが可能で、液晶画面に表示される内容がそれぞれ変わるようなので、これまでに味わったことのない冒険が楽しめそう。これはホントに、ワクワクしちゃうよね。



GBアドバンスをコントローラに使うことで、アナログスティックが苦手の人も楽しめそうな『FFクリスタルクロニクル』

ハミダシ質問箱

GBアドバンスで『マザー』が出るって聞いたんですけど…。（神奈川県・東海林さん）

まあ、いろんな企画はありますよ、『マザー』に関わらず…。でもウワサの範疇（はんちゅう）ということでしょう（広報）



ハミダシ質問箱

『スマブラDX』のコンサートは今後も開きますか？（北海道・イグ穴さん）

当面はコンサートを開催することはないでしょうね。やはり、スタッフの手間がすごくかかったイベントでしたし、私たちの本業はゲームを作ることなんですね。（広報）

Question 9　ニンテンドーゲームキューブ

米国版『どうぶつの森+』の住人の名前はそのままですか？

島根県・風見鶏さん

A　もちろん違いますよ。

やっぱり、カブリバなんて言っても、アメリカの人にはピンとないでしょう。それで、Joan（ジョアン）というとても女性らしい名前がつけられていますね。あと、とたけけはK.K.Slider（ケーケースライダー）。流しのミュージシャンらしい名前ですよね（笑）。それに、けけミュージックはAloha K.K.（アロハけけ）というように、ちゃんと日本版を踏襲していて、おかしいのがGo K.K.Rider!（ゆけ！けけライダー）（笑）。そのほかにもジョニーはGulliver（ガリバー）、ローランはSaharah（サハラ）など、それっぽい名前がつけられているんですね。あと、たぬきちさんはTom Nook（トムヌーク）。これはタヌキの発音にちょっと近い感じということで命名されたんでしょうね。（広報）

アメリカ版では、家具の一部も入れ替わっているのだ。たとえば、たき火やバーベキューセット、カヌーなどが入っていて、アウトドア大国のアメリカらしい感じ。それに、マリオとルイージのトロフィーもあり、「私の部屋にも欲しい～！」って叫びたくなる読者さんもきっと多いはず。でも一方で、アメリカ版では、「山内牛乳」や「任天堂のちょうずばち」など、任天堂ファン必携の家具がはずされてるので、いいことだらけじゃないのだよ。



任天堂アメリカのホームページでは、新聞スタイルで日替わりの情報を伝えているのだ。アメリカ版の情報は「村じまんフェスタ」でお伝えしていく予定なのでお楽しみに～

Question 10　ニンテンドーゲームキューブ

初めてゲームキューブを買うときのオススメソフトは何ですか？

埼玉県・キムチさん

A　う～ん、難しい質問ですねえ（笑）。

任天堂だけでも、すでに10本のキューブソフトを発売しているわけです。それぞれに個性があり、質も高く、本当に「つぶより」ですからね（笑）。それに、お客さんの年齢や嗜好によってオススメするソフトは変わってきますよね。任天堂のゲームのことを知っていて、対戦格闘アクションが大好きな人には間違いなく『スマブラDX』がオススメでしょうし、キューブの特性を生かした新しいゲームを体験したい人には、『ピクミン』ということになりますよね。でも、それぞれ質の高いものばかりですので、「これ1本」という言い方はホントに難しいんです。『どうぶつの森+』も遊んでほしいですし、『スーパーマリオサンシャイン』も自分で思うように動かせるようになったときの快感はたまらないと思うんですよ。それに、発売されたばかりの『スターフォックスアドベンチャー』もオススメしたいですし…。う～ん、ちょっとカンタンには答えられない質問ですね。ぜ～んぶ、遊んでみてください（笑）。（広報）

う～ん、確かに難しい質問ですね。N64のときは、「まずは『スーパーマリオ64』をやってみて」と言うケースが多かったんだけど、キューブの場合、「これ1本」をあげるのは難しいかも。サードパーティからも良作のソフトがいっぱい出てるし。なので、キューブを持ってる読者のみなさんにご協力をいただくことにしました。みなさんがオススメするタイトルは何ですか？ 131ページのマッスルアンケートに回答を書いて送ってください。よろしくお願いします。





パッと遊べて、しかも長く楽しめ、とても奥が深いゲームの代表は『スマブラDX』。1人でも、多人数でも楽しめるしね

Question 11　社会人のマナー

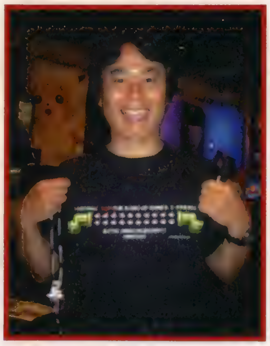
どうして任天堂の社員は名前を呼び捨てにするのですか？

大阪府・梅酒さん

A　任天堂だけの話じゃないんですよ（笑）。

社外の人と話すときに、社内の人間を呼び捨てにするのは、社会人の常識なんです。でも、質問した方が14歳という年齢であれば、そのへんのことはわからないかもしれないですね（笑）。たとえば、大人同士の会話のなかで、「うちの父が…」という言い方をしますが、親しい関係でないかぎり「うちのお父さんが…」という言い方はしないですよね。それと同じことなんです。でも最近は「うちの宮本さんは」といったように、さんづけで言う会社もあるようですが、社外の人に話すときは、専務であっても「宮本」と呼び捨てにするのがルールなんですね。でも、会社の中ではちゃんと「宮本さん」と呼んでますので、誤解しないでくださいね（笑）。（広報）

逆に、相手の会社の人が自分より年下であっても、さんづけで呼ぶのが社会人のルール。あと、一緒に食事をするときはエライ人には奥の席（上座）に座ってもらうとか、編集長が出社するときは、必ず全編集部員が玄関で迎えなきゃいけないとか（ウソです）、社会に出ると面倒だけど、大切なしきたりがけっこうあったりするのだ。でも、すぐに慣れちゃうんだけどね。



広報の人が呼ぶときは「宮本」だけど、部外者のサオヘンが呼ぶときは「宮本さん」。いろいろ勉強になるでしょ？

Question 12　任天堂提供の番組でCMを見よう！

任天堂のCMが見られる番組を教えてください！

秋田県・パジャマさん

A　これまでとほとんど変わりませんね。

10月から「ゲームWave」が「ゲームブレイク」に番組名が変わったくらいで、提供番組の

変更はありません。今年の春、「Mr.マリック魔法の時間」（テレビ東京系）が終了し、秋の番組改編でも任天堂の1社提供番組はありませんが、これでお終いということではありません。いずれ機会があれば、1社提供番組をやることになるでしょう。だけど、難しいですよね。読者のみなさんは、任天堂の情報をテレビ番組で見られたらいいと思ってるかもしれませんが、ゲームの情報番組にしてしまうと、全編が任天堂のCMのような番組になりかねないんです。任天堂としては、そのような番組があると、販売促進するにあたってとても有効なときもありますが、新鮮な情報がないときのことも考えると、それも難しいんですね。やっぱり視聴率がさがってしまえば、何のためにやってるかわからなくなってしまうところもありますしね。（広報）

☛ ここでおさらいを。任天堂のCMは、ソフト発売の2〜3週間前からテレビで流すのが基本。なので、12月13日発売の『ゼルダの伝説GC』のCMは、11月下旬頃からのオンエアになりそう。期待作だけに、どんなCMになるのか、とても楽しみです。

●任天堂のCMが必ず見られる番組一覧●

*地上波のみ

世界まる見え！テレビ特捜部	月	20:00〜20:54	日本テレビ系
学校へ行こう！	火	19:54〜20:54	東京放送系
ゲームブレイク	水	1:15〜1:45	テレビ東京系
ポケットモンスター	木	19:00〜19:30	テレビ東京系
奇跡体験！アンビリーバボー	木	19:57〜20:54	フジテレビ系
とっとこハム太郎	金	18:30〜19:00	テレビ東京系
星のカービィ	土	7:30〜8:00	東京放送系
USO!?ジャパン	土	20:00〜20:54	東京放送系
こちら葛飾区亀有公園前派出所	日	19:00〜19:30	フジテレビ系
おはスタ	月〜金	7:05〜7:25	テレビ東京系

Question 13　広報さんの入社動機

広報さんはどうして任天堂に入ったのですか？

宮城県・imaikunさん

A　あんまり面白い話じゃないかも（笑）。

もともと、エンターテインメント企業に関心があったんですよね。遊びを作っている会社で働きたかったというか。就職活動するときに、銀行とかメーカーとかいろいろ候補の会社はあったんですが、どうしても人を歓ばせたり、驚かせたりするような会社に入りたいと思ったんです。それにせっかく長い間、会社勤めをするわけですから、自分の興味のあるものに携わっていきたいと思ったんですね。でも、ゲームにハマったのはわりと遅くて、大学生の頃なんです。テレビのニュースで『ドラゴンクエスト』のことが話題になっていたので、「テレビゲームってどんなものなんだろう？」と思って、友達からファミコンと『ドラクエIV』を借りたんですね（笑）。それで、深夜にひとり、エンディングを迎えたんですけど、涙がうるうる出るくらい感動してしまって（笑）。こんなにスゴイものが世の中にあったんだという衝撃を受けて、『マリオ』や『ゼルダ』もとことん楽しんで、それで任天堂の入社試験を受けることにしたんです。面接ではいろいろ聞かれましたけど、たとえば「『シムシティー』というゲームがありますが、あなたが市長になったらどうします？」という質問があったんです。普通だったら、「博物館や図書館を建てて文化的な街にします」といったような夢のある回答をすると思うんです。でも、当時住んでいた街は道がとても狭くて、バスが1台通るだけで、お年寄りや子どもが危ないわけですよ。だから「道を広げたいです！」って、ぜ〜んぜん夢のない答えをしたんです。それで家に帰って母に話したら、「あんた、落ちたね」って（笑）。でも、それでも受かったんですから、きっと縁があったんでしょうね（笑）。（広報）

☛ 企画部のHさんは、東京都出身で妻子持ちの32歳。最近の「質問箱」は、Hさん1人でお答えいただくことが多くなってきてるので、顔写真や本名を公開したいところなんだけど…。何とか次号では、手の写真か後ろ姿だけでも公開できればと…。ダメ？

質問箱インフォメーション

ピーチのセリフが判明！

♪ピンポ〜ン！ 突然ですが、「質問箱インフォメーション」の時間です。Vol.75（9月6日発売）で、「『スマブラDX』でピーチが勝ったとき何て言ってるの？」という質問をハミダシに掲載しましたよね。で、広報さんの回答は「ハル研に聞いてもわからないんですよ」というつれないものだったわけです。ところが、わざわざピーチの声を録音して、学校の先生に聞いて、ファクスで教えてくれた読者さん（茨城県・方波見直也さん）がいたんですね。アンタはエライ！ その他にも、多くの読者さんからいっぱい情報が寄せられて、サオヘンは、もううれし泣き状態。で、ピーチが勝ったときのセリフはと言うと…。

Oh〜! Did I win?
（あら、私が勝っちゃったわ！）

This is fun!
（楽しいわ！）



➡ こうやってイラスト入りで、正解を描いてくれたのは、神奈川県のアズマフースケさん。ありがとう！

こんなに優秀な読者をもっているニンドリは本当にシアワセな雑誌です。情報をくれた読者のみなさん、本当にありがとう。そして、これからも、どうぞよろしく！

ハミダシニュース ゲームキューブはワールドワイドでどのくらい売れてるの？（兵庫県・森田有貴さん） 半年前の数字になりますが、国内が157万台で、海外は223万台で合計380万台ですが、今期は大幅に増える予定です。（広報）



「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。GCやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ☎03（3556）3287

任天堂の似顔絵箱



⬅ 前号に続いて、ハル研の桜井政博さんの似顔絵です（千葉県・高坂裕子さんの作品）。桜井さん、もうモテモテ〜。あーうらやまし

村じまんフェスタに集った、400を越える作品を大紹介!!



広めよう『森+』の輪 Vol.6

応募作紹介!

ファミコン家具100名プレゼントに応募してくれた400以上の作品のなかから、とてもスバラシイ村を大紹介!

残念賞 ？県／今田勇輝さん

ものスゴイ意気込み!!



「任天堂社員にオレはなる!!」の立て看板で、強烈にアピールしてくれた作品。残念ながら、住所が書いていなかったので残念賞行きになってしまいました。ハニワ工場に見立てて、ベルトコンベア柄の床デザインにズラリとハニワを並べるなど、独創的な部屋作りをしてくれていただけに、実に惜しい作品です。



↑実に素晴らしい! 素晴らしいが、でも「堂」の字が違うような…



↑任天堂に関するデザインの中に、中植デザインもいくつか…



↑服までハニワづくしです。ハニワ魂が炸裂しています



↑よくぞこれだけの数のハニワを集めてくれました!



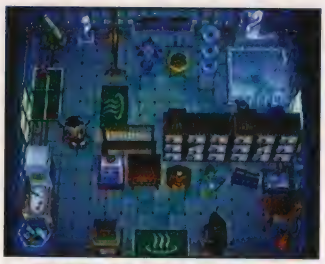
↑こちらはハニワ学校。にぎやかそうで、ちょっといいよね

残念賞 ？県／河合秀樹さん

プロレス観戦も!?



意表を突いた家具配置で楽しませてくれた作品。こちらも残念ながら住所不明で残念賞に。編集部で大好評だったのが、プロレス会場を再現した部屋のコーディネート! ここまでされると、トーテムポールもコーナーポストに見えてきます。



↑一階は銭湯をモチーフにした部屋。よくあるパターンなんだけど、家具の配置が絶妙です



↑マッサージいすに座って、まったりモード。火照った体を涼しげに揉みほぐします（笑）



↑ぎょえ〜! 公衆浴場では御法度のアレをしている子供が!? …って、演出…かな？（汗）



↑地下は、好きな物を色々集めた感じ。「ようしきトイレ」の前には「しょうべんこぞう」が…



↑「うちゅうふく対せんすいふく」なんて題名が似合いそうな部屋。パイプイスの演出が良い



↑ハニワがぐるりとリングを取り囲んでさわいでますが、リング上では両者にらみ合ったまま



↑もちろんオリジナルデザインも、プロレスにちなんだモノでした。う〜ん、お見事!

残念賞　？県／？さん



生活感のあるロイヤル家具

「ロイヤルしょっきだな」がそっくりですよね。この家具全部が同じ部屋にあったら、もっと良かったんじゃないかな～と思うと残念です。



↑なんだか優雅さが感じられないのですが、そこがこの作品の良いところでもあります(笑)。生活の波にもまれて、何だか疲労感さえ漂う作品



↑→び…、微妙です…。微妙にロイヤルな家具なのですが、この生活感が家具のロイヤル感をうち消している気が…

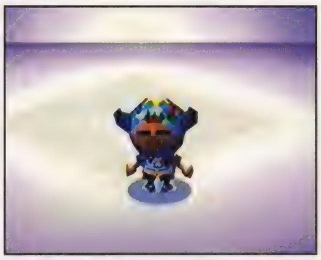
残念賞　？県／？さん

デザインもいいけど、ファッションがグー！

残念賞祭の最後を締めくくるのはこの作品。デザインの雰囲気が、すごくほのぼのしていて良い作品なのですが、住所も名前もありませんでした…。これから作品を送ろうと思っている皆さんは、しっかり住所・名前をチェックしてくださいね!!



↑ピクミンが仲良く並んで、なんだか癒される感じのデザイン。オリマーの表情も優しいね



↑後ろ姿はまさに角が生えたオリマー(笑)。作品のために真っ白い部屋で撮影してくれました



お知らせ

6月号で募集した「村じまんフェスタ」。ひとまず今回で作品の紹介は終了です。しかし、下の囲みでご案内しているように、新たに作品を募集中。編集部にはすでに多くの作品が寄せられていて（ありがとう！）、次号から「村じまんフェスタ」をパワーアップしてお届けすることになりました。その名も「村じまんフェスタ+」。毎号掲載作品の中から1作品、最優秀賞（仮）を選出して、プレゼントを贈呈。この企画のために、E3でプレス用に配られた「ゲームキューブバック」など、任天堂より提供していただいたレアなグッズを用意してます。とくに締切はありませんが、アナタの自慢の作品をどんどん送ってくださいね。お待ちしてま～す！



業界人しか持ってない超貴重品！

海外版の『森+』『Animal Crossing』

『森+』もついに海外へ！ そこで今回からこのコーナーで、海外版と国内版の違いを紹介するぞ。まずは名前の違いから紹介。



自分の村をみんなに見せよう！『村じまん』大募集!!



次号より再スタートする「村じまんフェスタ+」。このコーナーでは、みなさん自慢の村をどんどん紹介しちゃいます。さあ、みんなで『どうぶつの森+』を心ゆくまで楽しみましょう! 右の注意書きを読んで、ビデオや写真に作品のレポートを添えて送ってくださいね。

● **あなたの村を見せてください!** ゲームキューブにビデオをつなぎ、あなたの村を録画したものを送ってください。みどころなどのレポートもつけてね。

● **『森』な風景を見つけてください!** あなたの身の回りには『どうぶつの森』を感じるモノや風景はありませんか? みつけたら写真に撮って送ってね。

● **手作りな『森』を発表しよう!** 自作で描いた絵や、自分で作ったお手製の作品など「どうぶつの森」に関する手作り作品を、実物か写真で送ってください。(ただし送っていただいた作品は、原則として返却できません)

あて先

〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

※画面写真は読者からのビデオを撮影したものです。実際のゲーム画面よりも画質が落ちていることをご了承下さい。



●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00006

このコーナーを担当している私、トランセル種市をもっと知ってもらうために、自伝的なコラムを始めました。ポケモンにまつわる「今だから書けるエピソード」満載の予定…です。

トピックス 改装工事中のポケモンセンターオーサカ10月19日にリニューアル

地元の人は知ってるかもね。現在、ポケモンセンターオーサカは10月19日のリニューアルオープンに向けて改装工事中なのだ。リニューアル後の店内は、販売スペースに加え、家族で楽しめるプレイスペースが増設される予定だ。オープン当日に行けば、お楽しみもあり!?



改装前の店内はこんな感じ…

←↓JR大阪駅のすぐ近くで、まさしく大阪の中心地。梅田センタービルの半地下のようなスペースで営業しているのだ。一昔前は販売スペース以外にも、マリルのゲームコーナーもありました。（下の写真参照）





店内にポケモンキッズタウンを設置

キッズタウンの一番の特徴は、幅7メートルの巨大な壁面を利用したパズル。バラバラになったブロックをはめて描かれたイラストを完成させよう。

プレゼント&限定グッズもあり

オープン当日は、リニューアルオープンを記念して作られたステッカーを、先着10000名にプレゼント。またポケモンセンターナゴヤと同様に、限定マグカップが入った「ハッピーバッグ」（3000円）も、数量限定で発売される。リニューアルオープンが楽しみだね。

Pokémon Kids Town ポケモンキッズタウン

このロゴマークがポケセンオーサカの目印

アクセス

住所：大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービル内B1
・阪急「梅田」駅より徒歩4分　・JR「大阪」駅より徒歩5分
・地下鉄御堂筋線「梅田」駅より徒歩4分
・地下鉄谷町線「中崎町」駅より徒歩3分
営業時間：AM10:00～PM7:00　定休日：毎週火曜日（年内は無休）
お問い合わせ：06-6373-8080

不定期連載コラム ポケモンエピソード ～田尻 智さんに接触!?～

第1回目ということで、「ポケモンの生みの親」田尻智さんとのインタビューにまつわるエピソード。約5年前のお話です。

田尻さんへのインタビューは当時でもかなり奇跡的なことで、いわゆるゲーム雑誌へのインタビューはこれを最後に、行われていなかったと記憶しています（この後『ポケモン金・銀』の製作が佳境に入り、そのまま田尻さんがメディアに出ることはほとんどなくなってしまいました）。当時の私は「ファミマガ64」の若手編集者（22歳）で、「ポケモンリーグ」の解説も始めたばかりのころ。要するに『ポケモン』勉強中のころです。

インタビューはインタビュアーの裕木奈江さんを交え3人で行われましたが、正直、目の前にいる田尻さんの発言を聞きもらさないようにとガチガチに緊張してしまい、頭の中が真っ白に…。テープ起こしの際に、自分の声が裏返っていたのがかなり笑えました。田尻さんの印象は、とにかく身振り手振りで話をする方で、表情も豊か。いろいろな話を引き出しやすいように、裕木奈江さんにご登場願ったのですが、ほとんど田尻さんがしゃべってくれたので、記事になったときは奈江さんの発言はすごく少なかったんです…。そんな田尻さんに会って一番うれしかったのは、



←この「ポケモン赤」は田尻さんの直筆サイン入り。所有者の私も「これはレアだなぁ」としみじみと感じさせる一品です

解説を始めたばかりだった私のことを知っていてくれて、「これからも『ポケモン』の素晴らしさをみんなに伝えてください！」とアドバイスされたこと。すごく単純なきっかけですが、この日を境に解説に対するプレッシャーが和らいだような気がします（最初は本当に解説がダメでした…。22歳の若者の悲痛な叫びの詳細はまた次回にでも…）。

トピックス 『ルビー・サファイア』予約情報

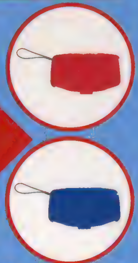
ポケモンセンターオンラインでも、11月21日にいよいよ発売されるGBA『ポケットモンスタールビー・サファイア』の予約が始まっている（このキャンペーンはポケモンセンターをはじめ、各店舗で実施）。予約した人にはオリジナル特典もあるぞ！



予約特典は？

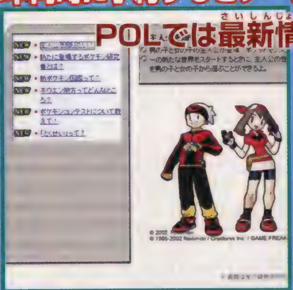
「ルビー・サファイア」どちらか予約すると、「GBA型カートリッジケース」をソフトと同じ色でプレゼント。また2本セットで予約すると「GBA専用通信ケーブル（数量限定）」と「GBA型カートリッジケース」をソフトと同じ色で2個ももらえるのだ。

ポケットモンスター ルビー
ポケットモンスター サファイア

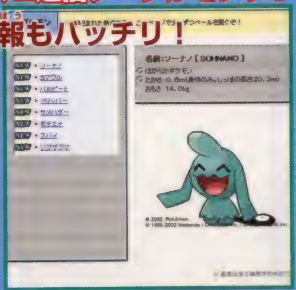


2本同時に予約するとケース＆通信ケーブルをゲット！

POLでは最新情報もバッチリ！



⬆アクセスすると『ルビー・サファイア』の情報ページが充実している



⬆新ポケモンの詳細や世界観など、知りたいことがすぐにわかるのだ

ビデオDVD 続きが気になる金銀編最新巻

レンタルビデオシリーズの「ポケットモンスター2002金銀編」の新作、④⑤巻がもうすぐ登場。各巻に3話づつ収録されている。



・10月25日（金）よりレンタル開始（VHSレンタルオンリー）
・各巻約70分　各巻3話収録

10月25日より2巻同時にレンタル開始

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

キッズの旅行に役立つ新シリーズ登場

ポケモンたちがそれぞれ旅行に出発！　それぞれの旅先の風景をイメージしたイラストが特徴の、トラベルシリーズが登場だ。ピカチュウは黄色、セレビィはピンク、ソーナノはブルーの各色を基調にしており、実際の旅行で重宝しそうなグッズが揃う。

ペットボトルホルダー

350mlのペットボトルがすっぽり入り、中央にはそれぞれのポケモンのイラストが入る。ストラップ付きで持ち運びにも便利。

3匹のポケモンが旅行するよ！





⬅全3色で価格はそれぞれ680円。どれにしようかかなり迷ってしまうかも…

巾着リュック

巾着タイプのリュックなので、紐を絞れば背中に背負えるぞ。こちらも3色用意されている。



⬅ちびっこの必須アイテムかも。価格はそれぞれ1000円

コインパース

一応、コインケースなのですがそのほかいろいろな用途で使えそうです。イラストもGOOD！



⬅チャック部分にも注目。価格はそれぞれ380円

「タオルかけピカチュウ」が新発売

かわいいピカチュウのマスコットがついたタオルかけが登場。タオルをかけるリングをピカチュウが持っていて、ここにタオルを通して使うのだ。



手を洗うのが楽しくなる！

⬅ぶら下がったピカチュウのマスコットが愛らしい。価格は1200円



CAPCOMANIA
カプコマニア

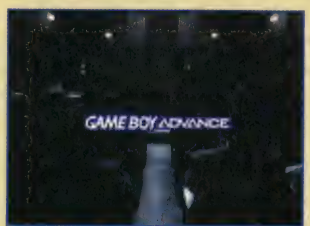
VOL6. カプコンマニア必見情報!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

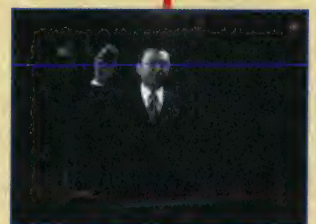
シーエムマニア CM-MANIA
カプコンCMをチェック!

待望のGBAソフト『逆転裁判 2』テレビCMの内容をいち早くお届け!!

10月18日に発売される『逆転裁判 2』のTV-CMが現在放映中! 弁護士役は小雪さん、検事役は相島一之さんが小気味よく演じているのだ。



ゲームボーイアドバンス!



「だいたい裁判をゲームにすること自体、不謹慎です!」



「異議あり!」



「おもしろければ良いのではないでしょうか?」

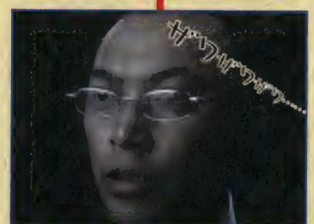


「だからと言って無罪を勝ち取るゲームなんてあり得ない!!」

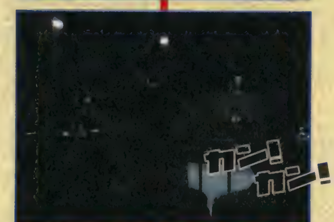




「おもしろければ良いのではないでしょうか?」



「・・・。」



「静粛に!!」



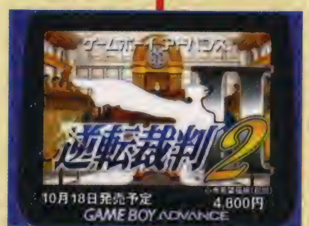
求めるのはただひとつの真実



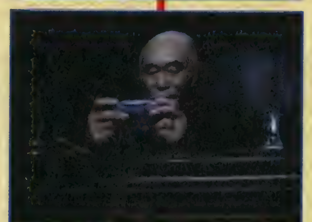
矛盾をついて、



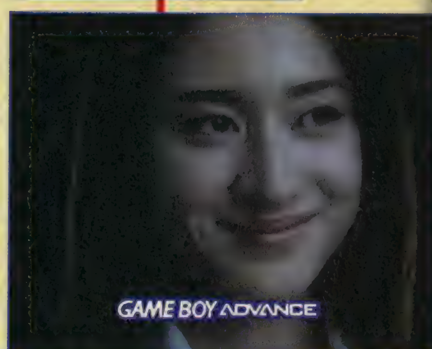
無罪を勝ち取れ。



『逆転裁判 2』



「おもしろいから良いでしょう。」



お便りのあて先 カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

ROCKMANIA
ロックマニア

ロックマンのなんでもインフォメーション

毎週火曜日の夜18：30から全国テレビ東京系で放送されている、TVアニメの「ロックマン エグゼ」。今回は、エイベックスから販売されているアニメDVDの情報をお届け！ 感動のストーリーを永久保存しよう！

ロックマン エグゼ サウンドナビゲーション01

発売中　価格：3200円（税抜）
アルバム：AVCA-14429





発売中　価格：800円（税抜）
マキシシングル：AVCA-14479

TVアニメ「ロックマンエグゼ」新EDテーマ
「begin the TRY」

アニメ「ロックマン エグゼ」の DVD&ビデオ

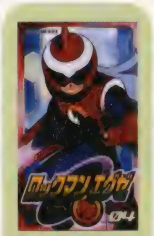
アニメ「ロックマン　エグゼ」を収録した DVD&ビデオは、すでに第3巻まで発売&レンタル中。DVD第4巻は、10月23日発売だ！



←「ロックマン エグゼ ファーストエリア01」(DVD:AVBA-14399)



←「ロックマン エグゼ ファーストエリア02」(DVD:AVBA-14430)



↑第4巻ビデオのレンタルは10月17日より！



←「ロックマン エグゼ ファーストエリア03」(DVD:AVBA-14460)



ロックマン エグゼ ファーストエリア04
10月23日発売
DVD：AVBA-14480
4800円（税抜）

カプコン公式通販サイト最新情報

e-カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]



ナビゲーター
e-カプコン 浦沢賀奈さん

今回ご紹介するのは、先日行われた東京ゲームショウで販売させていただいた、『biohazard 0』のTシャツです！ 今後e-CAPCOMでも販売を予定していますので、手に入れられなかったかたは、HPをこまめにチェックしてみてください！ 超カッコいいデザインでオススメだよ。



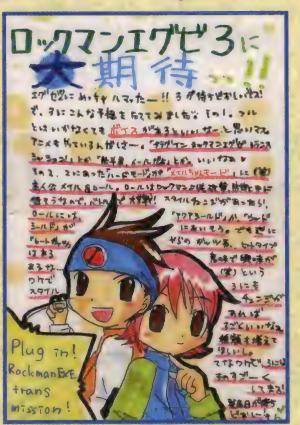
↑「S.T.A.R.S. Tシャツ Ver.0（4800円）」。ケイ大佐もゲットしてくれたオススメ品です！

カプイラマニア



→「カプエス」大好き！ ACの新作も気になるね

福島県／こめさん



→GBAでしゃべりまくる熱斗！ 確かに燃えるかも！

東京都／しゅう鈴菜さん



→SFC末期の隠れた名作もGBAで日の目を見る！

秋田県／柴田裕依子さん



→カプコンの曲って、耳から離れない系の音楽が多いよね

和歌山県／真咲ねむさん

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂(たま)(仮称)



今回のゲームショウで発表された『水島野球～』は、編集部スタッフも驚き(というか大喜び)の一本。自分の世代がハマったマンガの歴代キャラと、こんな形で再会するとは・・・(感涙)

SPECIAL THANKS

SEGA®

キカクNo.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

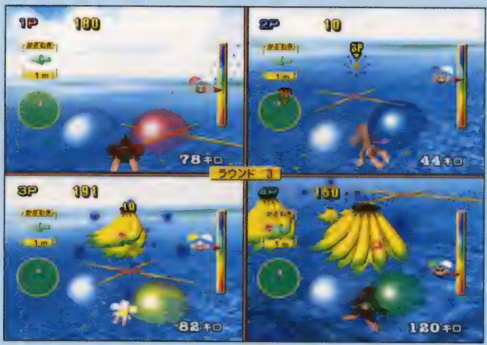
6回目を迎えるこのコーナー、パーティーゲームは全部で12個なので、今回でちょうど半分ということに。まさかが積もり積もって5連敗。セガからお宝グッズをがっぽり頂くどころか、むしろいろんなお願いを聞いているような・・・。ここまでくるとむしろこのまま負け続けたほうがおもしろいかも・・・とか思ってみたりするものの、今回はいよいよ・・・!?

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

今回のお題となるパーティゲームは・・・

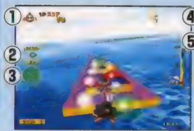
モンキーターゲット2



↑今回のポイントはアイテム先取にありそう

バナナを集めてターゲットに着地せよ

空を滑空しながらバナナを集め、海上のターゲットに上手く着地して合計ポイントを競うゲーム。前作からアイテムや編隊飛行の要素が加わり、着地にミスしても別のステージで挽回したり、一発逆転も狙えるようになったぞ。



①スコア・・・現在の獲得ポイント
②風向き・・・空を飛ぶときに影響
③レーダー・・・ライバルの位置
④所持アイテム・・・取ったアイテム
⑤高度・・・水面からの高さ

編隊飛行も可能に!!



↑1P時は5匹、2P時は3匹で飛べるのだ

視点変更でより正確に



↑前作にはなかった機能。着地点が見やすい

着地成功が最後の決め手



↑編隊飛行なら成功人数分のポイントが入る

今回のお相手はワウ・エンターテイメント 渋谷にて対決!!

今回の対戦は、いつもの対戦場所であるセガ本社周辺の大鳥居から離れ、若者の街(ちょっと恥ずかしい言い方)渋谷へ。対戦相手のワウ エンターテイメントは、渋谷に拠点を構える開発スタジオなのだ。ちなみに今回の「ターゲット2」は、前作を編集部ケイ大佐がかなりやり込んでおり、いつもより余裕あり。しかしお相手のワウ西嶋さんも、対戦に備えてかなりやりこんだ様子。今回は高レベルの戦いが展開するのか・・・?

試合は2人ずつ、編隊飛行で3ステージ飛び、チームの合計得点を競うというルールでスタート。1回戦は腕に自信のない編集部高島と、山田さんが対戦。案の定、2人とも着地するのもせいいっぱい。結果は、高島641点 山田さん11点というまれにみる低得点で終了。2回戦は、堅実に勝ちに行くケイ大佐に対し、一挙大量得点を狙う西嶋さんという両極端な試合展開に。結果は、西嶋さんが2ステージの着地失敗を最後に挽回できず、ケイ大佐4381点 西嶋さん160点でフィニッシュ。ということは・・・

ワウ エンターテイメント対戦チーム

西嶋一真さん　山田典子さん





↑ワウのパブリシティを担当している社長室のお2人



↑山田さん、ステージ2は飛び立つことができず、スタート台のバナナ1点で終了

ニンドリチーム、



ニンドリチーム、

記念すべき初のお宝ゲットです♥

読者のみなさん、お待たせしました。じつに企画6回目にして初の編集部勝利!! 約束どおり、ワウのキレイな看板をゲットー!! ・・・というわけにはさすがにいかず、今回は『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のお宝フィギュアを頂戴しました。ありがとう、ワウ!!



➡あわよくば本当に持ち帰るつもりが・・・

「H.O.D」フィギュアを1名に!!

今回のお宝は、ワウ提供のゾンビのアクションフィギュア。鋭いカギツメを持ったマスクのゾンビ＋ワーム2匹付き。欲しい人はハガキに住所・氏名・年齢とセガへのメッセージを書いて、P164のあて先の「せがたま・ゾンビ」係まで。



⬅海外の商品ですが、日本ではエポック社が輸入販売しているようです

開発スタジオ現場インタビュー

ワウ エンターテイメント

意外な隠し球でGCに参入!!

「セガ破り」対戦後、敗戦のショックを隠せない西嶋さんに、ワウについていろいろお聞きしました。

―― ワウの特色というと、どんなことが挙げられますか？

西嶋 ワウの前身であるAM1研時代から言えることなんですが、手広く何でもやってきたところでしょうか。アーケードでは「プリント倶楽部」や占い、最近では「犬のおさんぽ」と一風変わった筐体ものや、ナムコさんとのコラボレーションで『ヴァンパイアナイト』を作ったり・・・。先日のJammaショウではX-boxの互換基盤「Chihiro」で、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』を発表しました。キューブはアメリカで『ホームランキング』という野球ゲームを出していますから、家庭用ゲーム機はほぼ全機種手掛けていますね。それから、携帯のコンテンツも、じつはセガではワウが一番最初なんです。



⬅西嶋さんはじつは先ごろまで、海外発売のGC『ホームランキング』の開発を行っていたそうです

―― ほかの開発スタジオの多くはセガ本社のある大鳥居に集中していますが、なぜ渋谷に？

西嶋 セガの各部署が開発スタジオに変わる頃、少し手狭になっていたこともあって。ちょうどユナイテッド・ゲーム・アーティスツ（セガの開発スタジオのひとつ）の上のフロアが空いていたので、じゃあ渋谷に移ろう、ということで。それからまた2ヵ月前、ここに引越ししてきたんです。場所柄、いろいろと新しいモノ、文化に触れて情報を得られるし、いい刺激になっていますよ。それに、渋谷だとAM施設も多くて、ちょくちょく顔も出せますからね。

―― 「セガらしさ」を感じさせるタイトルが多いですよね。少し前では『ダイナマイト刑事2』なんかは、とくに異彩を放ってますが（笑）。

西嶋 当時アメリカにいたスタッフが開発したんですが、洋ゲーというわけでもなくて、和風テイストをうまくミックスして、独特のバカゲーっぽさが出せたゲームですね。

―― 最新作『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』はシリーズ3作目となりましたが、人気の秘密はどこにあるのでしょう？



⬅綱を持ちフットベルトを歩きながら犬の散歩を体感できるという異色のゲーム

西嶋 難易度が比較的高いほうだとは思うんですが、それをクリアしたときの爽快感でしょうか。グラフィックもワウの精鋭スタッフが集中していますし、カメラの視点や敵の配置の仕方といった演出の部分にこだわって、丁寧に作っていますから。あのガンがとっつきやすく、普段ゲームをしない方も遊ばれているようです。飲み会帰りのサラリーマンがやっている光景も見かけますよ。

―― 『H.O.D』はたしか映画化のお話もあったようですが？

西嶋 アメリカの映画会社からのお話だったのですが、撮影のほうも順調のようですね。今年の初夏、うちの中川社長がバンクーバーまで、ゾンビの特殊メイクで出演するために行っていましたし。アメリカだと来年の春公開と聞いています。

―― GC参入第1弾『決定版！ ニッポンプロ野球 水島野球オールスターズVSプロ野球（仮称）』はとても意外でした（笑）。

西嶋 『ホームランキング』を作ったチームをメインに、野球ゲームを「リアル」から次のステップに発展させよう、というところから始まったんです。リアルな実名のプロ選手キャラと、トゥーンシェーディングでアニメ調に描かれた水島キャラ・・・。これもまた、微妙に味のあるゲームになりそうなんですが（笑）。とはいえ古くは『ダイナマイトベースボール』の流れを汲むリアルな野球を作ったノウハウがベースになっているので、ゲームバランス的にもしっかりしたものにはなりますよ。

―― 水島さんの監修はどのように？

西嶋 まだこれからなんですが、3Dにした水島キャラや、演出の方法、エフェクトといったところを見ていただくと思います。

―― 楽しみにしている任天堂ハードユーザーや読者にメッセージをお願いします。

西嶋 『水島野球～』はまだまだ画面をお見せできないのですが、きっと面白くなるワウ期待の一本です。それから、発売中の『ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド』のほうも、ぜひよろしくお願いします（笑）。

GC参入第1弾　決定版！ ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

TGSでお披露目となった水島新司の野球コミックのキャラと、実在のプロ野球選手が入り乱れて戦う野球ゲーム。コミックならではの秘打・秘球が使えるのはもちろん育成モードなどもある。

これまでのおもなタイトル

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

迫りくるゾンビたちをガンで撃退する、ガンシューティング。映画的な演出もみどころのひとつ。



⬅最新作『3』ではショットガンになって、リロードも本格的に

ゲットバス

ダイナミックなバス釣りをシミュレートしたアクションゲーム。釣り竿型コントローラも特徴。



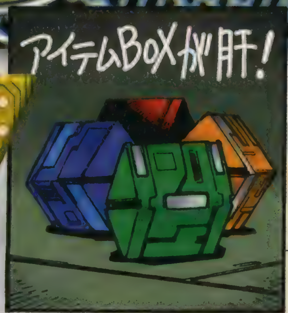
⬅最新作PS2の『Get Bass Battle』はシリーズ3作目

はみだしオブ・ザ・デッド

ワウ開発のGBA『ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド』で、パスワードを使ったドリテクをひっそりとかつ大胆に紹介。

- ●エンディングを見る
  「SHOWM33ND1NG!」
- ●MOVIE TEST
  「MOV13PL3S3NT!」
- ●SOUND TEST
  「!OP3NSNDT3ST!」
- ●BOSS MODE
  「DONTN33DMON3Y」

G.B.A GATHERING BUG ACADEMY



PSOは想像以上に面白いです!

最初は「オンラインプレイってどうなんだろう?」と思っていたのですが、やってみるとレベルアップやアイテム集めが楽しい、楽しい…。というわけで、今回はPSO紹介です。

遥か彼方のあの人と同時に冒険できちゃうあのソフトを大紹介の巻



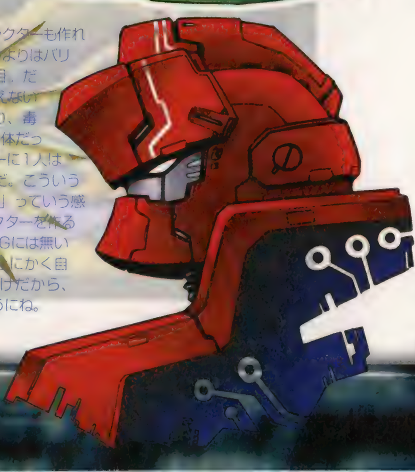
↑『ファンタシースターオンライン』は、もちろん1人だけでも遊ぶことができます。1人用にはストーリーが用意されているので、このゲームの世界観を知るには一通りクリアしておいた方がいいですね。友達の足を引っ張らないように、1人用でしっかりレベルを上げるのもいいかも。でも、あまり強くしすぎないで、友達と苦労しながらクリアした方が楽しいと思うなぁ。苦労話を誰かと共有できるのも、このゲームのいいところだしね。

いやー、前号はすっかりお休みしちゃって申し訳ありませんでした。そんな中、ついに発売されたゲームキューブ初のオンライン対応ゲーム『ファンタシースターオンライン』。通常のRPGとしても当然プレイ可能なんだけど、やっぱり誰かと一緒に遊んだ方が面白さも倍増してしまうのだ。PSOに興味はあるんだけど、どういうゲームなのかいまいちピンときてない人は、とりあえず触ってみましょう。オンラインの環境が整っている人には迷わずオススメします。ニンドリ読者同士で冒険できるなんて、考えただけでワクワクするよね。



←『ファンタシースターオンライン』には、不気味なエネミー(敵モンスター)が多い。とにかく出てくる敵、出てくる敵、これでもかというぐらいデカくて不気味。でも、中にはこうゆう可愛いエネミー(でもやっぱりデカい)もいるのだ。ラッピーというペンギンみたいなエネミーなんだけど、こいつが実はちょっとした曲者。

↓なんと、やっつけた後しばらく死んだフリをするという変なエネミーなのだ。で、頃合いを見計らっていきなり起きあがり、猛然とステージ外に向かって猛ダッシュ! このシリアスな世界の中で、数少ないマスコットキャラとして大活躍中(?)の様です。



→ロボロボなキャラクターも作れるけど、人間キャラよりはバリエーションは少な目。だけど、人間には見えないトラップが見えたり、毒などをくらわない身体だったりと、パーティーに1人は欲しいキャラなのだ。こういう「誰かの役に立てる」っていう感覚で自分のキャラクターを作るのが、今までのRPGには無い要素なのかなぁ。とにかく自分の分身を作るわけだから、後で後悔しないようにね。

「G.B.A.」とは、中植が気に入ったソフトを独断と偏見で大プッシュしたり、読者様が日頃感じてる、ゲームに関する疑問を解明したり、五目並べの攻略をしたり…。とにかく、中植のやりたいことをやってしまっていいという、ニンドリ随一の無法地帯ページです。フォックス連載も一段落したので、やっと再開できました。これからもよろしく!!



【編集部より】編集部内でPSOをプレイしているのは、ケイ大佐・かややん・中植の旧ニンドリ編集者3人組。どうやら「白髪団」という怪しいグループを組んでる様だぞ。皆も気をつけよう（何を？）

【ゴショッカーより】前号告知のケイ大佐PSO交流会は、たくさんの読者が「ニンドリャ〜！」と叫んでいて面白かったぞ。ゴショッカーでもやるか…（笑）

マリオ親衛隊



今回は訳あってケインニッヒ将軍がお休みなので、代役として私、ナカウエ三等兵がコメントを書かせていただくでありま(ボカッ!!)……フッフッフッ、今回の親衛隊は我々ゴショッカーが占拠した。ケインニッヒ将軍がお休みする日を指折り数えて待ちかまえていたのだ! さあ、常連さん達! 恐怖に戦いて下さい。

イラスト：記村 隆鶴



栃木県／夢之助さん

←おっ、前回「准将」だった人だな。後一歩で将軍ってのがすごくもどかしいので、次もがんばって下さい

イラストの特大殿堂



←聖剣シリーズのイラストだな…っとココはあえて知ったかぶりをしておこう

愛知県／めっきーさん



←シーカー族と聞いて、「マインドシーカー」を思い出したぞこの君。あのゲームの攻略法を教えて下さい。特に最後の扉

大阪府／はるさめまなななさん＆神奈川県／浅川日莎さん



←クリスタルが寒そうと、フォックスがベストをかけてあげてます。と、見せかけて、フォックスが暑かったとか。恐竜惑星だし

北海道／テツカさん



←こうしてみると、ペガサスナイトってそーと一寒いね。でもカッコイイ職業だから、弱音は吐けないんだろうね

愛知県／小林ヒロカズさん



←トリッキーが泳いでる時のお尻の動きに惚れたな。まだ見てない人は、かなり人生で損をしていると思うぞ

京都府／蒼鷹 隼さん＆東京都／こりんさん



←ハガキ裏のコメントを読んで、確かにカニが喰いたくなりましたな。でもカニって、クモと同じ節足動物の仲間なんだよね〜…

千葉県／犬飼鈴助さん



←サムスって、アルファベットを逆に読むとスマスなんだよね〜、って今思いついたことをそのまま書いてしまいました。ゴメン

大阪府／桃姫ユリさん



←ず〜っと気になってたんだけど、ロックマンてロボットだよね? そーだよね?……いやぁ、今さら人に聞けなくてさ〜…(汗)

愛媛県／アゾンムス(仮)さん



◆カービィです。何でも吸い込むカービィです。それはつまり何でも吐き出すカービィでもあり…おっと、禅問答みたいですね

中佐 山形県／FALCONさん



◆バイオの操作って、どうしてあんなに難しいのだろうか？ハーブ1つとるのに3回ぐらいグルグル回るのかなぁ…

石川県／天然裕子さん



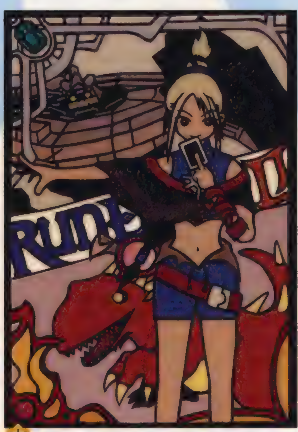
◆こっちは時のオカリナだよね？スマブラじゃないよね？馬に乗ってるもんね？よし、時のオカリナに確定～

東京都／hushさん



◆スマブラのおかげで題材にしてるソフトの判別が難しくなったよね。ケインニッヒ将軍も毎回、苦労している様子

千葉県／小森あんずさん



◆やっぱり親衛隊ハガキの展覧会、やろ～よ！っと無責任なコメントで読者大騒ぎの図が目に浮かぶ…。でも、生で見てもらいたいなぁ～

大尉 大阪府／どせいようたさん



◆ポケモンのモンスターボールって、たぶんジーパンのポケットには入らないよね…ポケモンマスターへの道のりは遠い

神奈川県／茂龍ゆきこさん



◆なに、君のキャラも白髪か！それじゃぁ、白髪団の入団資格ありですな。困ったことがあったら、いつでも来なさい

東京都／創世さん



◆やっぱりペッピーがリーダーだったら「スターラビット」になっていたのだろうか…それを考えると夜も眠れない

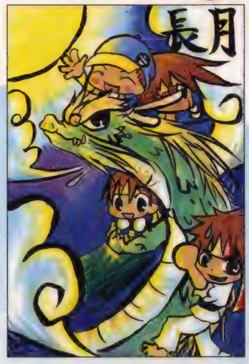
北海道／煌宮祇希さん

将軍セレクション



◆秋はやっぱり、こうゆうイメージだな。馬が肥えるらしいぞ～、秋は。エポナは大丈夫なのか心配な秋でもある

福井県／みどりいづこさん



◆「ストリートファイター3」はDCかVBあたりで出ていたような気がするのだが…。「ZERO3」は知らない

福岡県／朱鷺あんこさん



◆これまたハガキ裏のコメントから。最後に書いてある「アチョー!!」が素敵です。きっと心の優しい人なのでしょう

埼玉県／駄菓子子さん



◆お弁当っていいよね～。そういえば最近、タコのウィンナーを見てない。赤いのは見てもタコは見てないな！

神奈川県／アズマ フースケさん



◆このコーナーはお腹がすくね。ホントに

東京都／結城ゆかりさん



◆たき火で焼きイモする時、イモをアルミホイルで包むのは邪道なのだろうか？

京都府／鈴蘭あすかさん



◆チアリーダーが持ってるフサフサって、獅子に通ずるモノ…なんて無いな、やっぱ

千葉県／PINKさん



◆75号の緑山田さんのイラストハガキ…スマン!!これ以上は俺の口からは言えん（涙）

千葉県／げんるいさん



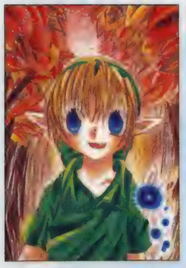
◆あ～、やっぱこっちの弁当箱にもタコはいってないな～。お母さん作らないと

大阪府／やぎふみなさん



◆秋コーナーをしめくくるのは、マロン…じゃなくて、ブドウだ～！うお、腹が減ったぞ～!!

熊本県／きらきらひかるさん



◆う～ん、まぎれもなく秋色だ。お誕生日おめでとうとも、言っておこう！

和歌山県／早乙女らいむさん



◆今、気がついたけど、このコーナーは秋をテーマにしたハガキを集めているのか～

埼玉県／カズさん



◆ニンドリには春が来ることを願ったり、願わなかったり。冬はやめて。夏が秋なら…

富山県／時々愛さん

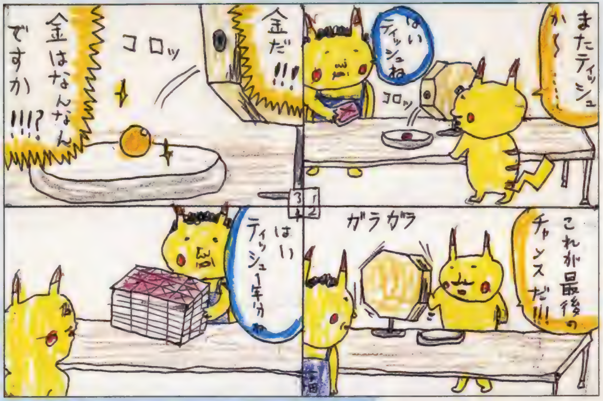


◆ホントはペンネームの後ろにハートが付くというのはシーフさんと僕だけの秘密

奈良県／シーフさん

マリオ親衛隊

4コマの長屋



群馬県／岩ちんさん

➡たぶん美鈴さんや中楯がパーマかけたピ○チュ○描いたら、すんげー怒られるんだろ～な～と涙。このまま突き進んでくれ!!



東京都／ダルマリオさん

➡左上のコマをオチにするか、左下をオチにするかで読んだ後味が違うな。あえて左下をオチにした人は、自分に厳しすぎです



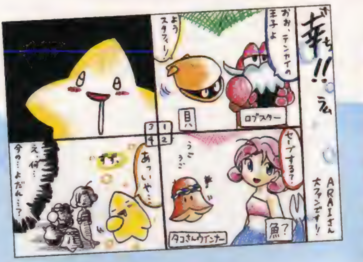
千葉県／杏吉さん

➡デラックスが今から楽しみです。



新潟県／シルビアンさん

➡「スーパマリオブラザーズ」は、ピーチよりゲッソーとかメットの方が可愛かったな～。え? 爆弾発言?



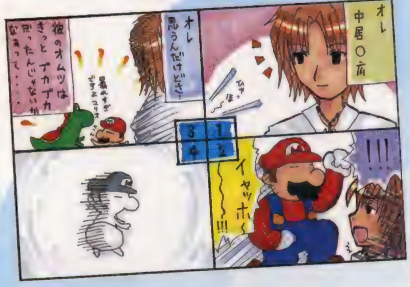
静岡県／ラム若さん

➡おぉっ!? さっきのタコウィンナー話は、このハガキの伏線だったのか～!! という事で、ここはひとつ…



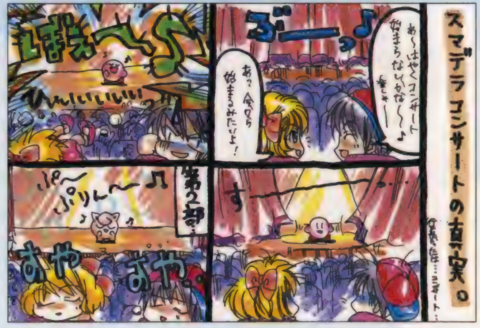
➡そ～かぁ～、君もそう思っていたか～。オレも常々そうじゃないかと思ってたんだ～。やっぱな～

東京都／松任谷ヒカルさん



長野県／あぽろさん

➡マリオの履くモノは、決して脱げない、破れないをモットーに作られてるらしい



富山県／ブルー・ピアスさん

➡トンズラブラザーズのコスプレがいなかったのが残念。都営バスで会場まで来てくれたら満点



大阪府／ARAIさん

➡全部ハッパなんだよね～。たぬきちの催眠にかかってんじゃないかと思った事ない？



三重県／田村幸恵さん

➡ゼロ…は、ロボットなのか…?サイボーグの線も捨てがたいし…、誰か!!ロックマンの設定を教えて



福島県／ZENZO↓(旧・本丸ヒイチ)さん

➡フォックスの方が7才も年上なのに、この大人げのなさ。見習わなければ

マ
リ
オ
親
衛
隊

イラスト高層雑居ビル



↑ローグ中隊、いいですよ〜。ベイダーのセリフもいいしね〜。買っちゃえ〜(笑)
三重県／SEALさん



↑今度も虫メインでがんばりたいと思います、男として
東京都／高月梨紅さん

↑なんて言ってるとリンクの親じゃなくて、子供が出てきたのかと思いました。ほのぼの感が
和歌山県／小坂まり子さん



↑と、いうわけで、あとはいい意味でリンクの親の顔が見てみたいですな。いい意味で
大阪府／神堂 雅さん



↑ロイの髪がなぜ赤いのか、知ってる人は連絡下さい。ボールスの線でも可
千葉県／日向宗助さん



↑ルーンのカードって、商品化したらカッコイイだろうな〜ってことで、カードe化希望
東京都／YOKUさん



↑コタツでマリパの季節が近づいてきました。コントローラーがミカン皮色に染まる季節が…
埼玉県／茉莉花さん



↑また親の話だけど、リンクって父親似かな〜、母親似かな〜。おじさんは似てなかったな〜
岩手県／草野りっくさん



↑毎号発売日にニンドリを買う秘訣は、とりあえず毎日牛乳を飲むことですね(これもウソ)
神奈川県／中谷流水さん



↑データ消えたんですか。でもご安心下さい。君の大事なキャラはデータ天国で幸…(以下ウソ)
静岡県／霜月祥さん



↑これは知ってる。ネット世界で戦うんだよね。常識だな、今や
京都府／白鶯みかんさん



↑人間にも美人に見えるから、フォックスから見れば凄い美人なんだろ〜な
岩手県／くりきんとんさん



↑きっとまたビックリする姿で登場するでしょうな。しなかったらゴメン
東京都／白唯ひろみ(旧おかりな)さん



↑初めてこのタイトルを聞いたとき、シューティングとは思わなかったな〜
和歌山県／真咲ねむさん



↑バイオはケイ大佐の後ろで見ているに限ると。それぐらい操作苦手
福岡県／笹さん



↑裏に書かれたソフィーヤラブラブ。これにはきっと深い訳があるに違…
埼玉県／吉田かぶらさん



↑山賊じゃなくて海賊じゃなくて空賊だ。陸より海より、空な男の物語
東京都／きさらぎ浅葱さん



↑おいらが予想しますに、お腹がすいてますな。気持ちが。ひつじの
埼玉県／雪樹こんさん



↑ソニック・ザ・ヘッジホッグって響きがカッコイイ!ジホッあたりがイイ
神奈川県／シャボテンさん



↑次回作の新ポケモンも全部言えたらいよいよ尊敬できる数になりそう
千葉県／白銀水也さん



↑カップルだと腹立つけど、兄妹ならほほえましい。人間ってやつは…
埼玉県／磐城沙織さん



↑ガチャ希望。いや、次「森+」描くときはガチャ希望。リアルなのも良い
兵庫県／ソーナンスみやさん



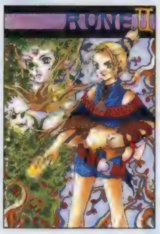
↑企画ページでロックマンの歴史とかしようよ。いや、自分のためじゃなく
秋田県／柴田祐依子さん



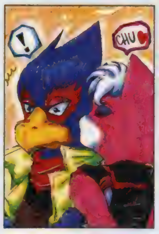
↑マリサンで、ヨッシーが水に入れないのはどうでしょう?意見求む
長野県／梨さん



↑出しましょうよ〜、カードeで〜。できればちょっと大きめのサイズで〜
高知県／睦月かやさん



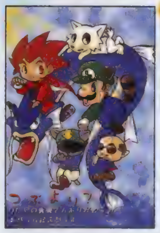
↑ファルコとファルコンが区別できたら、この世界では一人前
北海道／拳 隆美さん



↑よかった、やっと知ってるFEキャラが出てきた!リフもがんばれ!!
千葉県／高坂裕子さん



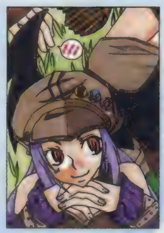
↑つぶよりって言葉、最近使わないらしいね…とさりげなく言ってしまおう
東京都／宝山りふぁさん



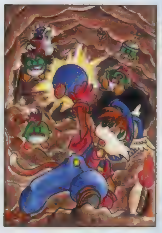


↑ハッ! よく見たらロブが憂いを秘めたまなざしをこちらに向けている!
千葉県／いがいがさん

↑あぁ、よりによって今回が初投稿だなんて…!!もう一度勇気を出そう
新潟県／水岩もゑるさん



↑さて、何のゲームでしょうか?ちなみにマリオ服のフォックスじゃないよ
千葉県／さとしさん



↑あの町に住んでる人ってタフ。あんな運転でも乗客があとをたたない
神奈川県／運転手マリオさん



↑趙雲いいよね。たとえ懐の幼君が将来ダメダメになろうとも趙雲はいい!
神奈川県／疾風時雨さん



↑スタフィーがヒトデだと思っている人、手を挙げてください
神奈川県／岬はなびさん



今月のお題『バトルシーン』



中間 岐阜県／かよこさん
◆最初は正統派ゼル伝イラストかと思ったら、スマデラだった～。チーム戦と見たが、相手は…



中間 岐阜県／すぎやんさん
◆真剣勝負のワンシーンなんだけど、このほのぼの感は一体どこから…!? やっぱ短い手足あたりからか!?

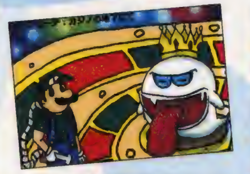


静岡県／アルテミスさん
◆そうです、やっぱりスマデラは倍率高かったです。そしてテュロックは倍率低かったです(ていうかゼロ)



北海道／ロードさん
◆決して手から電気発生するのを自慢している訳ではありません。笑顔で相手をビリビリする爽やかな1枚

マリオ親衛隊



◆な…、なんて手に汗握るバトルシーンなんだ…
大阪府／みられんさん



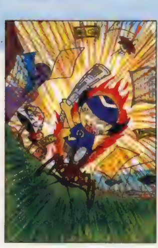
◆食わしてやって…とくにカービィには。エンゲル係数高そうだから…
千葉県／水無月猫吉さん



◆スマデラのリンク対決!?流血シーンなので違うかも。う～、血は苦手だ
福岡県／東雲 龍さん



◆バキーンと火花を散らす2人…というより、2玉って感じかな?
岡山県／あさひさん



◆黒い弾丸イラスト。ある意味一番身近で生々しいバトルシーンである
神奈川県／無人レモンさん



◆君も初投稿か～。いつもはもっと素晴らしいコメントが入ってるのに…
石川県／ゆきだるまさん

祝初掲載の館

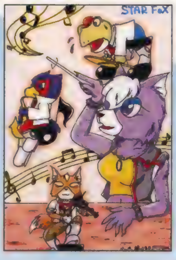
燃え尽きた…（撤退）



◆次回は「しんえいたい」係に送ろう。あ～、やっぱ初掲載は気をつかうな～(汗)
愛知県／忍足ガゼルさん



◆謎の人物に戸惑うリンク。もうちょっと友好的な衣装で登場すればいいのに
千葉県／のんびりるんさん



◆スマブラコンサートの感動をイラストに。君はヒョウの人を見たかな
埼玉県／雛虎猫春さん



◆そういえば新リンクの盾って、食パンみたいでおいしそ～って思ったの俺だけ?
愛媛県／空野天竜さん



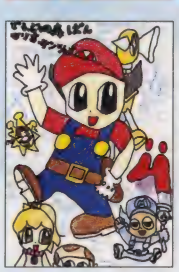
◆この緑は塗るの大変だっただろうな。印刷ではわからんが、俺にはわかるぞ!
大阪府／樹 遙香さん



◆お姫様はやっぱ女の子が描いた方がかわいいな。次は是非ヒゲに挑戦してみて
長崎県／すみれさん



◆FFイラストで初掲載なんて…。時代は変わったなぁ…と、ふっと窓を見る
滋賀県／マカロニさん



◆落書き看板でマリサンごっこはできるなぁ。あ、今すごくいいこと言った?
愛知県／マリさん

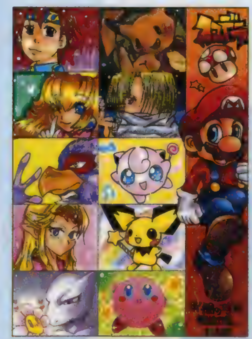


◆Nスタの頃から挑戦して、ついに今日載ったぞぉ～っ!!おめでと～!!
北海道／ノルンさん

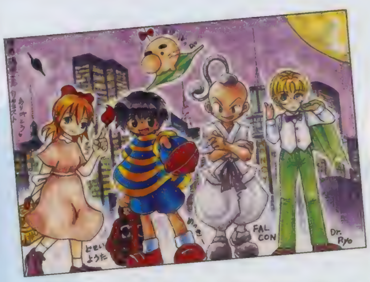


◆初掲載おめでとう。今日から君も親衛隊の一員だぞ
大阪府／うさぎっちさん

合作のココロ



◆裏にそれぞれのコメントが書いてあって、ちょっと面白い。個人的にはほっぺの赤いミュウツーが好きだなぁ
ユニット名：闇の珍狂親衛隊西本部



◆いい! どせいさんのぽえ～んな顔が、全体の緊張感をゆるめきっていて、とてもいいです!!
ユニット名：ぽえ～ん! みにふぁどめりょーさん



◆さっ37人の合作とはすごい…。しかしこれだけ丸いモノが集まると、業務用たこ焼き機も真っ青ですな
ユニット名：Paint Kirbys

●79号のお題は『ポケモン』。80号のお題は『冬』。

イラスト10歳未満



◆『どうぶつの森』で虫取りと釣りをしているイラスト。今年の夏は虫をたくさん捕まえたのかな
東京都／塩川奈菜さん（8）



◆好きなキャラクターをたくさん描いてくれました。スタフィーやピクミンまでいるね
福岡県／嶋崎 優さん（9）



◆なんともかわいいサメハダーがいます。これなら一緒に旅をしたいなぁ（笑）
東京都／こまこさん（7）



◆運動会はもう終わったかな？なんと右端にはMr.ゲームウォッチもいるぞ。細かい！
沖縄県／きり☆きりさん（9）



◆難しい題材をちゃんと描いてますね～。とくにベルトのあたりはよく観察できてますよ
北海道／みおさん（8）



◆クッパの目がすごい！これならマリオに勝てる気がするけど、このルイージとはイイ勝負しそう
高知県／Mr.ゲーム&ウォッチさん（7）



◆シャインはいくつ集まった？キノピオたちが幸せそうだし全部集まったのかな？
愛知県／ぼくちゃんさん（9）

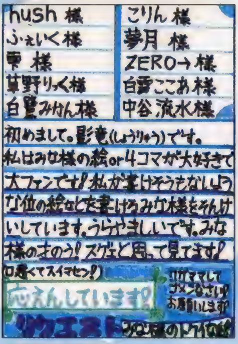


◆おっと、こちらは噂のツーショットですね。ハートが並んで幸せそうだ
兵庫県／金谷夏子さん（9）

イラストファンレター



◆しゃぼてんさんには『ソニアド2』のティカルを。ちよも丸さんにはナックルをそれぞれリクエストです
京都府／楠チェリーさん



静岡県／影竜さん

◆こちらはたくさんの人に応援メッセージです。というわけで、みんなの得意なイラストをよろしく！



◆フォックス達とクリスタルをいがいがさんにリクエスト…って、今回載ってる!?
茨城県／怪盗銀術師さん



◆14枚目にしてやっと掲載です。このコーナー、競争率高そうだもんね～
東京都／はつきちさん

キレてるかたたち



◆どうして「ラ」で止めるんだ～!!夜中にゴソゴソと動き出しそうで怖いです

神奈川県／魚王かなめさん



◆みんな幸せそうだから、良しとしとこうか…

愛知県／Sevenちょん



◆確かに今までにないマリオブラザーズだが、これからも無さそ～な予感がするぞ…

愛知県／もけしさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり Vol.79は10月23日必着
Vol.80は11月6日必着

あて先

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

将軍候補	栃木県／夢之助さん
	東京都／hushさん
准将	埼玉県／磐城沙織さん
大佐候補	山形県／FALCONさん
中佐候補	愛知県／めっきーさん
	千葉県／犬飼鈴助さん
	岩手県／草野りっくさん
少佐候補	大阪府／どせいようたさん
	和歌山県／真咲ねむさん
	京都府／白鷺みかんさん
	東京都／きさらぎ浅葱さん
	千葉県／いがいがさん
大尉	大阪府／はるさめまななさん
	三重県／SEALさん
大尉候補	岐阜県／かよこさん
	岐阜県／すぎやんさん
少尉	東京都／こりんさん
	東京都／宝山りふぁさん（階級復帰）
士官候補生	大阪府／桃姫ユリさん
	神奈川県／中谷流水さん
	千葉県／高坂裕子さん
	岡山県／あさひさん
士官学校卒業	愛知県／Sevenちょん
士官学校2年	神奈川県／茂龍ゆきこさん
	群馬県／岩ちんさん
士官学校入学候補	神奈川県／疾風時雨さん
特務曹長	和歌山県／小坂まり子さん
	東京都／白唯ひろみさん
曹長	千葉県／小森あんずさん
	三重県／田村幸恵さん
	岩手県／くりきんとんさん
	神奈川県／運転手マリオさん
曹長候補	千葉県／さとしさん
軍曹	京都府／蒼鷹 隼さん
	千葉県／日向宗助さん
軍曹候補	神奈川県／浅川日莎さん
	大阪府／ARAIさん
	北海道／ロードさん
伍長	秋田県／柴田祐依子さん
伍長候補	静岡県／ラム若さん
	富山県／ブルー・ピアスさん
	東京都／YOKUさん
上等兵	石川県／天然裕子さん
	東京都／創世さん
	神奈川県／シャボテンさん
上等兵候補	千葉県／白銀水也さん
	大阪府／みられんさん
	福岡県／東雲 龍さん
1等兵	東京都／松任谷ヒカルさん
	大阪府／神堂 雅さん
	東京都／高月梨紅さん
	兵庫県／ソーナンスみやさん
	千葉県／水無月猫吉さん
	愛知県／もけしさん
1等兵候補	愛媛県／アゾンムス(仮)さん
	埼玉県／駄菓子さん
	福岡県／朱鷺あんこさん
	埼玉県／カズさん
	新潟県／シルビアンさん
	福岡県／笹さん
2等兵	福井県／みどりいづこさん
	熊本県／きらきらひかるさん
	高知県／睦月かやさん
	大阪府／やぎふみなさん
2等兵候補	北海道／煌宮祇希さん
	千葉県／げんるいさん
	千葉県／PINKさん
	和歌山県／早乙女らいむさん
正隊員	千葉県／杏吉さん
	長野県／あぼろさん
	埼玉県／雪樹こんさん
	北海道／拳 隆美さん
	長野県／梨さん
	神奈川県／岬はなびさん
	静岡県／アルテミスさん
	神奈川県／無人レモンさん
準隊員入隊	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

ドリテクの殿堂 特別企画

今回は、Vol.75で募集した『スーパーマリオサンシャイン』のドリテクを一気に発表！ 驚愕の大技から脱力のおバカ技まで、厳選全16技を紹介するぞ！

スーパーマリオサンシャイン SUPER MARIO SUNSHINE™

攻略本にものってない ドリテク大全

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

中夢 モンテのむら・豪快ショートカット

北海道／八島みなみさん

モンテのむら・ストーリー3で、村の裏を通らずにショートカットする方法だ。

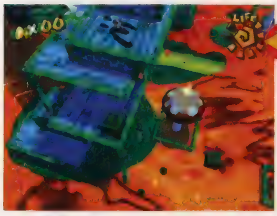
スタートしたら村の周囲をぐるりと回り、村の西にある大きなヤシの木へ。この木をてっぺんまで登り、村の方を向いている葉っぱの先から、村長のいるキノコの下へA→Bのボディアタックで飛ぼう。うまくいけば村長の下へ着地でき、そのままポンプを取りにいけるぞ。

⬇村の裏には行かず、村の西にある大きなヤシの木を登る





⬆写真の場所まで行く。この葉っぱの根元は登れないので、隣の葉から飛び移れ



⬅村長のいるキノコに向かってボディアタック！ 成功すればこのへんに着地

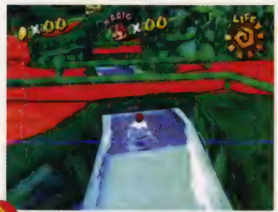


中夢 モンテのむら・地道なショートカット

長崎県／てんぷるさん

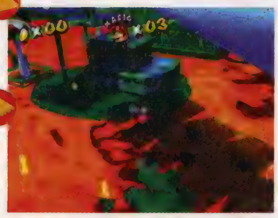
同じくモンテのむら・ストーリー3の近道だが、こちらは地味な方法だ。川を泳いで村の中央の泉へ行き、ここから村長のいる方向へ、体の水滴で少しずつ汚れを消していくのだ。ある程度汚れが消えたら、スピンジャンプで村長の下へ飛ぼう。

⬇水の中なら炎のラクガキも関係なし。川を泳いで泉まで行こう





⬆泉の中からちょこちょことジャンプし、したたり落ちる水滴で汚れを消す



⬆このくらい消せたら、スピンジャンプかよこ宙返りで向こう岸へ飛べる



中夢 ロケットノズルなしでモンテのむらへ

長野県／類一似さん

普通、モンテの村の土管がある大シャインの門の上には、ロケットジャンプで登る。これをホバーだけで登る方法を紹介するぞ。
まず大シャインの門の裏側、右の土手から、スピンジャンプ→カベキック→ホバーで大シャインのある足場へ。ここで3段ジャンプをし、ジャンプの頂点でホバー。すぐに切り返せば、大シャインの門の頂上につかまれる。ただし、ここでの3段ジャンプはかなり難しい。端ギリギリからスタートし、2段目までは小さくジャンプするように。3段ジャンプの代わりにカベキックを使う手もあるが、さらに難しくなる。



三段ジャンプからホバー！

←⬇3段ジャンプの頂点でホバーを使えば、ギリギリで門の頂上に行ける。失敗したときの復帰が楽なので、3段ジャンプは裏に飛ぶといい



⬆門の裏側、右の土手からスピンジャンプ（よこ宙返り）→カベキック→ホバーで上の足場へ



⬆足場はかなり狭いが、2段目までをできるだけ小さくジャンプし、3段ジャンプしよう



中夢 ヨッシーで水中歩行

千葉県／？？？さん

モンテのむら・ストーリー5で、ヨッシーに乗って泉の中央にある島へ行こう。この島は上から見ると6角形をしているが、橋の方から見て、ヨッシーが島の左手前のカドからこちらを向くように置く。ここからがやや難しい。この場所から、左手前のカドと水面が接する所を通過するように、右斜め下へヨッシーを動かすのだ。成功すれば、水に弱いヨッシーが、なぜか水中を自由に歩けるぞ。なお、この技はマリオ1人でも可能。



←ヨッシーを生まれさせ、泉の島まで連れてくる



⬆橋から見て左手前のカドと水面の接する場所を通過するように、斜め下へ移動



⬆カドを通過して水中へ。ゆっくり行くより、思い切りよくスティックを倒せ

➡ヨッシーが水嫌いを克服!? 地上と同じように水中を歩けるが、ジャンプすると溶けてしまうぞ

もう水も怖くない？



中夢 リコハーバー上空に謎の海を発見！

大阪府／カメ吉Zターボさん

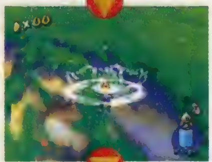
リコハーバーの珍現象を紹介しよう。リコハーバーの奥の崖には足場があるが、ここの一番陸地に近い足場に、ロケットノズルの状態で行く。この足場の右端から右へジャンプすると、なぜか空中に海のような場所があるのだ。さらに崖の方を向いた状態で水面ジャンプ→ロケットジャンプすると、さらに上空の海へ行ける（ロケットジャンプ直後にスティックを素早く下→上と動かすのがコツ）。何度か繰り返せば、とんでもない高さまで登ることが可能だ。



←奥の崖にある、一番陸地に近い足場から、右にジャンプ



←空中に海のような場所が。ここからロケットジャンプで…



←さらに上空の海へ。何度か繰り返せば、かなりの高さに

絶景なり！



←ただし、これ以上飛ぶと、どこかに落ちてミスになる

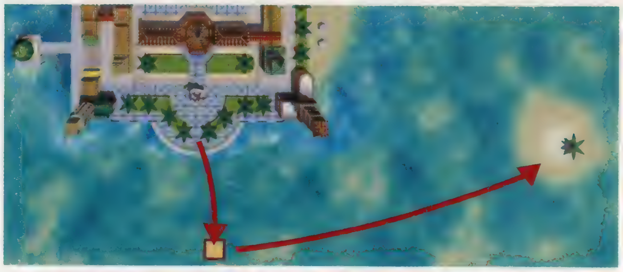
はみテクの殿堂

「ヨッシーで水中歩行」の技を送ってくれた千葉県柏市の？？？君！　名前を書いていないのでおもちゃ券を送れないぞ。至急ドリテク係まで、本名を書いたハガキを送ってくれ!!

中夢 急流下りへらくらくショートカット

東京都／タマちゃんさん

ドルピックタウンのミニコース「急流下り」は、南東にある島まで船を飛び移っていくため、行くのが大変。しかしビアンコ広場にあるマンホールからのスピンジャンプを使えば、島の手前の足場まで一気に飛べる。コツさえつかめば、それなに難しくない。





←ヨッシーに乗って、ビアンコ広場のマンホールに入る



←スティックを前に倒しつつ、Aを押してジャンプ



←すぐにスティックを1回転させ、再び前に倒し続ける



←Aは最初のジャンプから押しっぱなし。足場に着地！

いねむり 空中でシャインゲット！

東京都／黒川英一さん

まずはシャインを取れるようにしておく。次にマリオをヨッシーに乗せて、ヨッシーが点滅するまで待つ。それからシャインを取ると、マリオが宙に浮きながらシャインを取るぞ。



←ホバーも使わずにマリオが空中浮遊！…意味ないけど

いねむり ドリアンでヘディング

宮城県／スターファックスさん

ドルピックタウンのフルーツ屋にあるドリアンを、警察署の左右のカドまでけっていこう。このカドにドリアンを置き、マリオをそこに押しつけると、マリオがヘディングを始めるぞ。



←あのトゲトゲでヘディングとは…マリオは石頭？

いねむり 斜めにロケットジャンプ

神奈川県／東海林さん

ロケットノズルでジャンプするとき、Rを押して赤いメーターが満タンになった瞬間にBを押そう。タイミングはシビアだが、成功すればマリオが斜めにロケットジャンプするぞ。



←山なりに斜めに飛ぶので、落ちるときは頭から豪快に！

いねむり 後ろに水をまく

愛知県／アンドルフさん

まずはターボノズルを取っておこう。最初はノーマルノズルにしておき、Rを押し込んで水を出しながら、Xでターボノズルに切り替える。するとマリオが後ろに水をまくぞ。



←真後ろに放水！　カメラに水をかけたりして遊ぼう

いねむり 前方にターボ水まき

神奈川県／東海林さん

まずはターボノズルを装備。ターボダッシュ中にジャンプし、すぐにノズルをノーマルに切り替えよう。するとジャンプの間、ターボダッシュの形で水を前方にまけるのだ。



←勢いよく前方に大量放水！　意味はないがカッコイイ

いねむり フルーツが宙に浮く

大阪府／カメ吉Zターボさん

まずマリオにフルーツを持たせる。フルーツを持ったまま走ってジャンプし、着地の瞬間にBを押してフルーツを投げよう。成功すると、投げたフルーツが宙に浮いているぞ。



←マリオのハンドパワー？　フルーツが宙に浮いている!!

いねむり　オレンジシールを水で溶かす

徳島県／ゴールドヘイホーさん

普通はヨッシーのジュースでしか溶かせないオレンジシールを、水で溶かす荒技だ。ヨッシーといっしょにオレンジシールの近くまできたら、まずマリオ1人でシールに水をかける。すぐにヨッシーに飛び乗ると、なんとシールが溶けてしまうぞ。



↑シールに水をかけ、バチバチ音がする間にヨッシーに飛び乗ると…



↑シールが溶ける！　でもヨッシーがいないとできないので、実用性はナシ

いねむり　快感!?　ションベンマリオ

神奈川県／グリーンさん

ヨッシーがお腹を空かし、点滅した状態で人に話しかけると、ヨッシーが消えていることがある。このときRを押すとマリオの股間から水が出てきて、目の前の人におしっこをかけているように見える。

もう止まらない!



➡街の人のセリフによっては面白さ倍増する。いろんな人に話しかけ、ベストなセリフを探そう

いねむり　木箱を割らずにマンホールへ

徳島県／ゴールドヘイホーさん

リコハーバーのマンホールは、最初木箱でふさがれている。この木箱のすぐ横でヒップドロップすると、木箱があるのになぜかマンホールに入れてしまう。ただし出られないので注意。



⬅木箱の横ギリギリでヒップドロップすると、入れてしまう

いねむり　滝の中のヒミツ

群馬県／山岸恵輔さん

マーレのいりえで、ドロ舟に乗って滝の中に入ってみよう。滝の中は空洞になっていて、なんとも幻想的な風景が楽しめる。マリオ視点で見上げると、上に登るような感覚も味わえるぞ。



⬅マリオ視点で滝を見上げると、せり上がるような錯覚が

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先
〒102−0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe−mailでもOk ➡ Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶スーパーマツオサンシャイン
❷マツオの正体が判明!?マツオの帽子が取られるイベントが始まったら、オーバーオールをぴちぴちビキニぱんつにチェンジ。その後で鏡に向かってポージングをすると姿が一瞬マッスルになる。
❸〒000-0000
東京都千代田区麹町1-11-1
松尾一郎P.N.超人マツヲ
電話000-0000-0000

ピンチ脱出なるか!!　新コーナー　大募集ドリームプレイ

この記事を書いている時点での投稿数は、前回の6倍の6通!!　……いや、ドリプレのやり方のはがきを入れるともっとあるんだけどね。このまま、やり方がたくさん集まるようなら、やり方を紹介するコーナーにしてもいいかもね…。だけど、もう1回チャンスを！　自分しか思いつかんだろうというアホな遊び方や、ゲーム本筋とはまったく違った遊び方、自分にしかできないミラクルなプレイを写真か、シーンを丸ごとビデオにとって送ってくれ。…はがきでプレイのやり方も同時募集します…。はるか古のゲームを使ったネタを始め、アホネタ、コネタ大歓迎!!　どんなコーナーになるかは、これから集まる応募内容にも左右される前代未聞のコーナーに君も参加しよう!!

現在投稿総数

06

例1　スペランカー
30周まで撮影しました

「世界で一番貧弱な肉体を持つ冒険家、FCの名作スペランカー！　精神力が続くまでもぐり続け、撮影し続けました!!　ちなみに増えたスペランカーの数98人、死んだスペランカーの数90人とかなりシビアでした。ミラクルを必ず1UPにして取るのが、長くもぐるコツです。最後の方は体が勝手に操作していました」…ちなみに、昔はコレが当たり前のようにできた時期もありました。

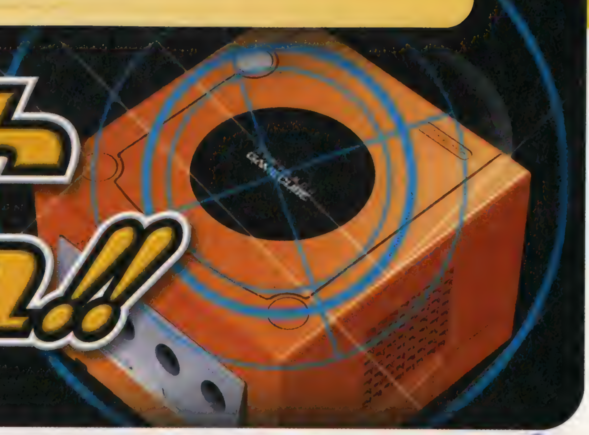
はみテクの殿堂

さらにお驚きのマリオテクが見つかったら、もう遅いと思わずにドリテク係へ。面白かったら、今後のこのコーナーでどんどん採用するぞ。その他のゲームも、どしどし応募してくれ!!

先ドリ 新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!





マジャイネーション

GBアドバンス

発売元	エポック社	ジャンル	ロールプレイング
発売日	12月	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

全米で大人気のカードゲームの世界観とリンクした本格RPG

人気のトレーディングカードゲームの世界観をそのまま継承したRPGが登場。実際のカードゲームに登場するマジャイやドリームクリーチャーが、同名・同デザインで登場するぞ。

マジャイネーションとは？

全米で400万パック以上の売り上げを記録したカードゲーム。マジャイと呼ばれる魔法使いの1人となり、魔力を使って戦う。



↑遊んでいる最中に冒険に巻き込まれる、主人公ダン。彼がマジャイとなり、冒険していくことに



カードゲームに登場するマジャイが同名で現れる

←ムーンランドに入り込んでしまった少年ダンは、元々はごく普通の少年だった。ムーンランドの危機を救うことができるのか？



➡ダンが初めて扱えるようになるドリームクリーチャー、フーロックとの出会い

新天地ムーンランドの国々を渡り歩く

ムーンランドの世界を救うために、ダンはマジャイの訓練を積みながらさまざまな国々を訪問する。悪のマジャイを倒していき、ムーンランドでの英雄伝を広げていこう！



↑ムーンランドの世界はとにかく広い

英雄伝の始まりだ！

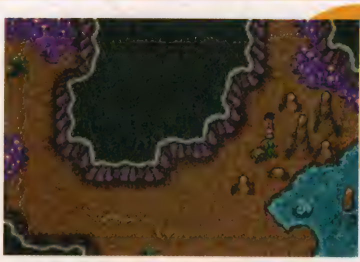
アルデリアル

ムーンランドの上空には優美な建造物が建つ雲の島がある。他の国の人はほとんど知らない。





➡雲の上のフィールドを歩くダン。どうやら高度な文明が栄えているようだ



地底の国

↑地底の国だけあって、洞窟のような場所に存在する

アンダーロス

山脈地帯の地下に広がっており、永遠に輝くキノコの光が地下世界を照らす。



↑街の外はキノコの森

オロース

神秘に満ちた深海に広がる、霊妙な光に包まれた世界。しかしちょっと都市群を離れると危険がいっぱいだ。



深海に沈む美しい世界

←深海を泳いで移動することに。オロースに住む人々は海賊のようないでたちが特徴だ

戦闘はコマンド方式

戦闘はオーソドックスなコマンド選択方式で進む。召還したドリームクリーチャーを駆使してマジャイと戦うことに。「じゅもん」なども使えるぞ。



↑ダンがコマンドを選択する



↑まずフーロックを召還



↑相手はブラック・アゴーボを



↑ドリームクリーチャーの攻撃

ディズニースポーツ：バスケットボール

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	コナミ	ジャンル	バスケットボール
発売日	12月19日	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定

3on3形式の本格派ディズニーバスケ

今度はバスケットボールに挑戦のシリーズ最新作。3on3ルールをベースに試合をしていき、おなじみのディズニーキャラたちが対決！　それぞれのキャラがチームリーダーとなり、個性豊かなプレイを演出する。


↑各チームごとに戦術が違う


↑3on3は試合展開が早い

ダンクを決めろ!




↑大きくジャンプしダンクの体勢へ。長身とパワーを生かした豪快なダンク!!

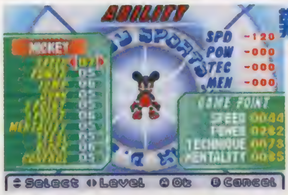
ディズニースポーツ：バスケットボール

GBアドバンス

発売元	コナミ	ジャンル	バスケットボール
発売日	12月19日	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

『ディズニースポーツ』シリーズとの連携もあり

こちらのGBA版は2on2の対決で、細かいルールは一切なし。アイテムの収集やキャラクタ育成の要素もあり、専用ケーブルを使用すれば、ほかの『ディズニースポーツ』シリーズとのアイテム交換も可能なのだ。


↑好きなキャラクタの中から2人選択する

難しいルールは一切なし!


↑迫力のシュートやスーパープレイは、リプレイされる。自分のプレイに酔いしれるかも…


↑アイテムを装備することでマジックが発動する

全6チームの攻防戦！


↑フリースローで緊張の一瞬!?

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	コナミ	ジャンル	アメリカンフットボール
発売日	今秋	プレイ人数	1～4人用
価格	未定	メモリーカード	ブロック数未定

★華麗なマジックを繰り出しながらアメフトの試合を有利に進めよう★

ディズニーのキャラクタたちが、アメリカンフットボールの世界でも大暴れ。本格的なアメフトの試合が楽しめるほか、試合展開が有利に進むマジックアイテムの使用も可能。総勢22人のチーム戦は迫力満点！


↑ディズニーキャラたちはチームのリーダー


おなじみのキャラクタたち

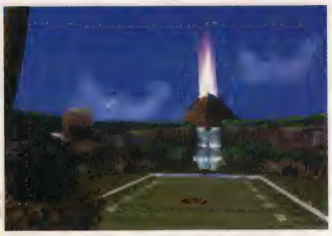

↑マジックアイテムを装備すればマジックが使える

マジックアイテムを使用

「ドリームカップ」や「チャレンジカップ」で勝利すると、対戦チームの装備していたマジックアイテムが手に入る。装備することで、さまざまなマジックを使えるぞ。

各チームのユニホームやステージも個性的

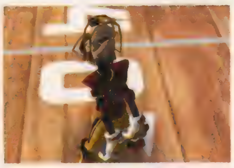
出場チームは全部で10チーム（隠しチームももちろんあり！）。それぞれおなじみにキャラクタたちがリーダーを務め、カラフルなユニホームに身を包んで試合をしていくのだ。


↑スタジアムの中にはこんな会場もあり

太古の恐竜時代のような原始的スタジアム


↑色彩豊かなユニホームの集団が、1つのボールを追いかける





MYCOM 毎日コミュニケーションズ　任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

任天堂攻略本の十八番 クリアケース&横長体裁の秘密

GBA『スーパーマリオアドバンス3』の攻略本は、前回好評だったクリアケース入りの横長本で10月18日に発売が決定！　書店だと中身が確認できないこともあるので、今回はクリアケースと中の攻略本の仕様について、詳しく解説していこう！



クリアケースは縦型で取り出すと横長の本に！

↑クリアケースから出すと、横長の本が出てくる。これだとマップがものすごく見やすいのだ(注：写真の本は『マリオアドバンス2』です)

秘密① 横置きマップなら横向きに見ないと！

こういったアクションゲームのマップはどうしても横長になってしまう。通常の攻略本のサイズでは、全体を見せるのが難しく、ひどい場合だとマップを途中で切っちゃう本もあるのだ…。でも横長体裁の本なら、大きい、見やすい、わかりやすいの三拍子でバッチリ！



↑完成するとこのような感じの本になります

秘密② ケースのおかげで本棚もスッキリ



↑左のようにケースがないとバランス悪し…

このクリアケースにも秘密があって、ケースの側面に本の背表紙を印刷することで、ほかの攻略本と同様に並べることが可能(書店での棚の場所取り問題も解消される！)。読んだ後はケースに入れておけば、本が傷むことも少ないし、万が一水をこぼしてしまっても大丈夫…か？

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ	
ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
NINTENDO64	
パーフェクトダーク	1219円
マリオパーティ3	933円
ポケモンスタジアム金銀	933円
GBアドバンス	
スーパーマリオアドバンス	933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	933円
くるくるくるりん	933円
ナポレオン	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
GBカラー	
マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ドンキーコング2001	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円
モバイルゴルフ	933円

(価格はすべて税別です)

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ 販売業務課：03-3262-7544
オンライン販売：http://book.mycom.co.jp

星のカービィ 夢の泉デラックス 攻略本プロジェクト
みんなで作ろう！カービィ攻略本 イラストまだまだ募集中です！

「任天堂ゲーム攻略本」では、GBA『星のカービィ 夢の泉デラックス』の攻略本を製作するにあたり新プロジェクトを発足！　みんなが書いたカービィのイラストや、カービィにまつわるエピソードを募集し、攻略本の随所に掲載していきます。編集部と読者のみんなの強力タッグで、攻略本を作ろう！

イラスト illustration　『星のカービィ』シリーズに登場するキャラクタのイラストを募集するぞ。カービィ以外の名脇役たちのイラストもOK。イラスト初投稿の読者も大歓迎だ！

エピソード episode　イラスト以外の文字ネタもあわせて募集中。カービィにまつわる思い出や、自分だけが知っているカービィ裏話、カービィ自慢などジャンルは問わないぞ。

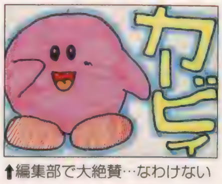
あて先はこちら

カラーイラストで、ハガキサイズ又はA5サイズ以下の投稿でお願いいたします。また住所、氏名、ペンネーム等はイラストの裏に必ず記入し、イラスト部分へのネームはなるべく控えてください。

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F
(株)アンビット
ニンテンドードリーム編集部
「カービィ攻略本 イラスト」係

実録！トランセル種市のイラストの行方？

私が前号で書いたイラストも公正に審査してもらおうと、ポストに投函しました。あとは攻略本に掲載されるかどうかを待つばかり。仮に私がこの攻略本の担当だった場合は、無条件で採用し…ませんよ、もちろん…。



↑編集部で大絶賛…なわけない



←祈りを込めて赤いポストへ

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

ゲームキューブ新作 ジャンル別カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

タイトル

スペック メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

コメント

（例）From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！ バンダイ／11月1日／6800円 4ブロック／アクション 本編のトレジャーバトル以外にも、サッカーやクロスカントリーなどさまざまなモードを収録。

ジャンルの色分けと見方

- ACT＝アクション
- RPG＝ロールプレイング
- ADV＝アドベンチャー
- SLG＝シミュレーション
- SHT＝シューティング
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- PUZ＝パズル
- TAB＝テーブル
- ETC＝その他

From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！

バンダイ／11月1日／6800円 4ブロック／アクション



本編のトレジャーバトル以外にも、サッカーやクロスカントリーなどさまざまなモードを収録。

スーパーモンキーボール2

セガ／11月21日／5800円 2ブロック以上／アクション



セガ魂のミニゲーム対決で編集部が涙の初勝利。これは必見だ！ 82ページの続報も見てね。

キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～

バンダイ／11月22日／6800円 2ブロック／アクション



なんとツープラトンの必殺技を使えることが判明。原作にないオリジナル技もあるようだ。

ハリー・ポッターと秘密の部屋

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月23日 6800円／ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

発売日が決定。GC版を含め、4機種同時発売となる。ちなみにGBA版は別内容になっている。

ゴジラ 怪獣大乱闘

アタリ／12月12日／5800円 ブロック数未定／アクション



ゴジラを始めラドン、キングギドラなど新旧11体の怪獣が大乱闘。最大4人対戦も楽しめる。

ソニック メガコレクション

セガ／12月19日／5800円 ブロック数未定／アクション



メガドライブの「ソニック」7作品を収録。日本未発売のソニック版「ぷよぷよ」もあるぞ。

爆転シュート ベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！

タカラ／12月未定／6800円 7ブロック／アクション



GCの性能を活かし、実際のベイブレードの挙動を完全再現。最大4人同時バトルも可能だ。

ボンバーマンジェッターズ

ハドソン／12月未定／6800円 ブロック数未定／アクション

NEW NOW MAKING

GBA版が発表されているが、ゲームショウでGC版とPS2版も発表された。詳細はまだ未定。

ワリオワールドGC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定 ブロック数未定／アクション



発売予定が12月から今冬に変更され、年内発売はもうムリ？ ワリオファンは待ってるよ～！

Roll-o-Rama（仮称）

任天堂／今冬／価格未定 ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

「コロコロカービィ2」からタイトルが変更。ゲーム内容などの詳細は不明だ。続報を待て！

ソウルキャリバーII（仮称）

ナムコ／2003年1月未定／価格未定 ブロック数未定／アクション



業務用版はもう遊んだかな？ GC版の発売はまだ先なので、まずはアーケードで楽しもう。

スパイダーマン（仮称）

カプコン／発売日未定／価格未定 ブロック数未定／アクション

NEW NOW MAKING

おなじみのヒーローがアクションゲームに。3機種で同時発売され、DVD&ビデオも発売予定。

ロックマン エグゼ トランスミッション

カプコン／発売日未定／価格未定 ブロック数未定／アクション



「～エグゼ」の世界観やシステムをそのままに、本格派アクションゲームとなって登場！

ソニックアドベンチャー1

セガ／発売日未定／価格未定 ブロック数未定／アクション



画面はDC版のものです

GCでは「2」しか遊べなかったが、ついに「1」も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）

セガ／発売日未定／価格未定 ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい「バーチャファイター」の世界に期待しよう。

エターナルアルカディア レジェンド

セガ／11月28日／6800円 ブロック数未定／RPG



DC版にはなかったオリジナル要素が続々と判明。すでに3人の新キャラが公開されている。

ゼルダの伝説GC（仮称）

任天堂／12月13日／6800円 ブロック数未定／RPG



GBAでチンクルを操作して、GCのリンクを手助けできるという、新たな遊び方が可能なのだ。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

任天堂／2003年春／価格未定 ブロック数未定／RPG



GCに「FF」が登場。GBAにも注目作が目白押しで、しばらくスクウェアから目が離せないぞ！

RUNE II

フロム・ソフトウェア／2003年春／価格未定 ブロック数未定／RPG



TGSで高島がプレイ！ 「リズのおヘソが気になった」とのこと。何見てるんですか。

テイルズシリーズ（仮称）

ナムコ／2003年7月未定 価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

「～デスティニー2」がPS2で開発中。このGC版オリジナル「テイルズ」との関係はいかに？

●ハミ出しのカタログ●

今号も新たに5タイトルが追加され、カタログは相変わらず過密状態。スペースの都合上、詳細が不明の「シャーマンキング」「ちびロボ！」などは、現在掲載を見送っている。

新RPG（仮称）
ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG



あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

GIFTPIA（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG



詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

エターナルダークネス 招かれた13人
任天堂／10月25日／6800円
15ブロック／アドベンチャー



発売まであと半月ほど。ゲームキューブでは異色ともいえる、ダークな物語を堪能しよう。

biohazard 0
カプコン／11月下旬／7800円（予価）
ブロック数未定／アドベンチャー



初登場のクリーチャーも続々判明。今号ではタイラントの前身「プロトタイラント」も。

バットマン ダークトゥモロー
ケムコ／12月6日／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー



ただ戦うだけでなく、潜入などの要素も加わっている。今号68ページで特集しているぞ。

ルパン三世 海に消えた秘宝
アスミック・エースエンタテインメント／12月未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー



TVと同じ声優陣が総出演するほか、藤村俊二、榎本温子らオリジナルキャラの声優も豪華！

バイオハザード2
カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



PS版の完全移植作品。GCから『バイオ』シリーズを始めた人なら、チェックしておきたい。

バイオハザード3 LAST ESCAPE
カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



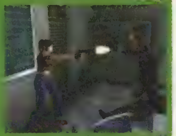
『2』同様、PS版からの完全移植作品。発売は来年になるとのこと。未経験者はお楽しみに。

バイオハザード4（仮称）
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



待望のゲームキューブオリジナル『バイオ』。システムは？主人公は？とにかく気になる。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー


画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

牧場物語 ワンダフルライフ
ビクターインタラクティブソフトウエア／今冬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション



おなじみ人気シリーズがGC初登場。GBA版『ミネラルタウンのなかまたち』とリンクするぞ。

SPACE RAIDERS（仮称）
タイトー／12月12日／5800円
ブロック数未定／シューティング



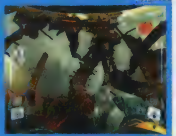
エイリアンたちと戦うアクションシューティング。ゲームショウでムービーが公開された。

斑鳩 IKARUGA
アタリ／2003年1月未定／5800円
ブロック数未定／シューティング



DC版は発売週で2万本弱という、市場を考えればかなりのヒットに。GC版も期待が高まる。

メトロイドプライム（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／シューティング



3D視点に生まれ変わったメトロイド。E3で一番人気だったその魅力は？ 情報が待ち遠しい。

スターフォックス（仮称）
任天堂／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング


画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

機動戦士ガンダム（仮称）
バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シューティング



「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

チョロQ！
タカラ／12月未定／6800円
ブロック数未定／レース



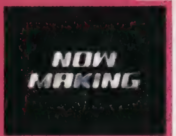
100種類ものチョロQが登場。賞金を稼いで愛車をカスタマイズし、レースを勝ちぬこう。

F-ZERO GC（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／レース



スターフォックスがナムコなら、こちらはセガが開発。アーケード版にも期待したいところ。

リッジレーサー 最新作
ナムコ／2003年3月未定／価格未定
ブロック数未定／レース



そういえば、GCは正統派のレースゲームがない。そういう点からも注目したいタイトルだ。

GT CUBE（仮称）
エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース



エム・ティー・オーが初のGCタイトルを発表。同社の看板タイトル、GTシリーズを投入だ。

グランド・ヒート
セガ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／レース



発売日未定でヤキモキさせられたが、今号は久しぶりの続報あり。発売は遠くないのかも？

わいわいゴルフ
アイドス・インタラクティブ／11月28日／6800円
10ブロック／スポーツ



Cスティックでのスイング操作が特徴のゴルフゲーム。キャラやアイテムもかなり豊富だ。

エヴォリューション スケートボーディング（仮称）
コナミ／12月12日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ダイナミックな演出が楽しめるスケボーゲーム。オリジナルのトリックコンボも作れるぞ。

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール
コナミ／12月12日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



新作フラッシュで画面を初公開！ マジックアイテムを使えば、試合を有利に進められるぞ。

新登場タイトルの中で一番の注目株は、なんといっても『桃太郎電鉄11』。任天堂ハードでは、98年のGB『桃太郎電鉄Jr.全国ラーメンめぐりの旅』以来の『桃鉄』シリーズとなる。

ディズニースポーツ：バスケットボール

コナミ／12月19日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ディズニーキャラたちが3on3ルールのバスケで勝負！　こちらも新作フラッシュで紹介。

エヴォリューション　スノーボーディング（仮称）

コナミ／2003年2月未定／6800円
ブロック数未定／スポーツ



格闘要素を加えた過激なスノボーゲーム。華麗なトリックをキメつつ、ライバルに攻撃だ！

NBAライブ2003

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



2003年版が早くも発表。発売は冬なので、来期のNBAシーズン開幕ごろには遊べるかな？

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



N64でも発売されたスノーボードゲーム。GCの機能を活かした、リアルな雪の表現に注目。

パーフェクトプレイプロ野球

コナミ／2003年3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



一時発売未定になったが、大幅に遅れたものの発売日が再度決定。来期の開幕直前に登場だ。

決定版！ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！　漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



なかなか新情報が出てこない。『マリオサンシャイン』初登場のキャラたちは出るのかな？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



ゴルフ同様、こちらもしばらく情報がない。ニセマリオなんかが使えると面白そうだけど。

ズーキューブ

アクレイムジャパン／10月25日／5800円
2ブロック／パズル



同じ形のカプセルを並べ、中に閉じ込められた動物たちを救出するパズル。GBA版は発売中。

テトリスワールド

サクセス／今秋／4800円
4ブロック／パズル



パズルゲームの代名詞「テトリス」がGCに登場。6つのモードで多彩な遊び方が楽しめるぞ。

ミスタードリラー ドリルランド

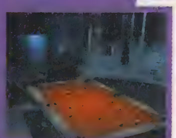
ナムコ／12月20日／6800円
3ブロック／パズル



ゲームショウで体験プレイ。ステージごとのギミック満載で、かなりやり込めそうな感じだ。

プールエッジ

メディアカイト／10月25日／6800円
ブロック数未定／テーブル



ボールの挙動からクッション処理、ラシャの摩擦まで再現。初心者向けのアシスト機能も。

マリオパーティ4

任天堂／11月8日／6800円
2ブロック／テーブル



おなじみのパーティゲーム。新たに「デカチビシステム」を採用し、対戦がさらに楽しく！

マッスルちゃんぴょん～筋肉島の決戦～

コナミ／11月21日／6800円
ブロック数未定／テーブル



「筋肉番付」シリーズから大幅にモデルチェンジ。コミカルな雰囲気のパーティゲームだ。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／11月未定／6800円
11ブロック／テーブル



各機種で根強い人気の「ドカポン」がGCにも登場。RPG要素を加えたボードゲームなのだ。

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

ハドソン／12月未定／6800円
ブロック数未定／テーブル



ボードゲームの大御所「桃鉄」がGCで出発進行！　今度のボンビーはどんな悪事を働くか？

発売済みGCタイトルリスト

タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション				
スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
RPG				
RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
アドベンチャー				
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
シミュレーション				
キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
シューティング				
スター・ウォーズ ローグ スコードロンII	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース				
ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
スポーツ				
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年11月15日	6800円	29
SSXトリッキー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年12月27日	5800円	5
ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	5800円	10
NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年5月2日	5800円	49
実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
パズル				
エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
テーブル				
ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
極 麻雀DXII～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
永世名人VI	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
その他				
どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

●ハミ出しのカタログ●

新登場ラッシュの中で、ひっそりと姿を消すタイトルも。任天堂の『ドンキーコングレーシング』が、マイクロソフトのレア社買収にともない、発売予定から外れている。

Nintendo ニンテンドードリーム DREAM

vol.77 2002 11/6

次号は vol.78 10月21日(月)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

『スターフォックスADV』開発者インタビュー

秋も深まり、GCやGBAソフトが大充実！　次号のニンドリでは、発売迫る新作の『ポケモン』や『ゼルダの伝説GC』の最新情報をお届け。さらに『FFクリスタル クロニクル』や『FFタクティクスアドバンス』などの続報も紹介する予定なので、お楽しみにね〜！

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE



編集後記

ニンドリ通刊77号です。パチパチパチ。見た目は大したことのない数字だけど、ここまでくるのにいろんな出来事があって、密度の濃い6年でした。関わってくれた人たちに感謝です。100号達成のときは何か盛大にやりたいな(サオヘン)

『エターナルダークネス』のROMが編集部に届いた。『スターフォックスADV』が洗練された超A級娯楽SF映画だとすると、こちらは新進気鋭の監督が全編に謎を仕掛けた野心作といった感じ。作家性が強いという説明にも納得（高島）

いろいろあったパソコンのトラブルは何とか乗り越えました。でも、全てを投げ出さざるを得ない事件が起こって、編集部のみんなにご迷惑をおかけしました。ぽっかりと心に開いた穴は、ボクにとって大きく大切な大穴です（ケイ大佐）

今号で強引に振られた『バットマン』の記事。原作を知らなかったので、いろいろ調べながら作ったのですが、奥の深い世界観にかなりハマりそう。とりあえず日本語版でも探そうかなぁと思ったら、ほとんど絶版かよ…（トランセル）

ゲームショウで一番興味深かったのが、ボーステックさんのプロジェクトEGG(昔のPCゲームを復刻する企画)だというのがなんとも淋しい。このためにWindowsを買おうか悩むが、その前に仕事用Macを買っちった(かややん)

3連休をすべて出勤してムリヤリ時間を作り、プロレスリング・ノアの武道館大会へ出撃！　久々に三沢のゾンビっぷりを目の当たりにしました。生中3杯ほど飲んで編集部に戻ったら、酒臭いと白い目で見られたけど（マッスル）

待望の『キン肉マンII世』のROMが編集部に到着。喜んでプレイしていたら、近くを通りかかったサオヘンが『ホントに楽しそうな顔してるよな〜』。ええ、思いっきり童心に帰ってました…(すでに次回作を期待している本ちゃん)

ついに海外版GCソフト『テュロック・エヴォリューション』を買ってしまいました。でも、GCって外国のソフトは動かないんです…。でも、一緒にGBA版『テュロエヴォ』も買ったから、今はこっちでガマンしてます(中植)

睡魔に負けて目を閉じると「彼のスパークはサイバトロンの英雄として永遠に生き続けるだろう」という声が聞こえ、慌てて飛び起きた。なぜにトランスフォーマー!?　ひょっとして、わしに変形合体機構が付いたのかにゃー（ハシモ）

ネットでやってたサッカーキリンカップの日本代表対ジャマイカ代表戦のチケット先行予約の抽選に当選。チケットも無事発券し、あとは10月16日を待つのみ。もちろん11月のアルゼンチン戦のチケットも狙ってます（岡ちゃんねる）

編集部へのおたよりのあて先は…　〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「〇〇〇」係まで

E-mailでの投稿は…　「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp　「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…　TEL 03-3556-3313　休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。



チラシの世界　#005
1996年 マリオカート64（N64）

発行人　中川信行
ゼネラルプロデューサー　小畑誠治



STAFF スタッフ

編集人　山森尚
編集長　左尾昭典
副編集長　高島寿洋
デスク　岩崎桂／種市真澄
編集　嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／中植茂久
橋本慎也／岡本明徳
編集協力　中谷至／松村浩次／山口康広
松本英明／成瀬史弥／大渕豊
尾関友詩（ユークラフト）
白石岳（アセンブル）

AD&カバーデザイン　大條千鶴子
デザイン　有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP　有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影　守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック　中植茂久／美鈴秋／はやのん
姫川明／記村隆鶴
広告　小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷　凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.77
2002年11月6日発行
●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544（販売業務）

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
（株）アンビット
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287


Nintendo
あなたは
全キャラクターに
会うことが
できるかな？
これで全キャラせいぞろい！
シリーズ完結、第４弾！
カードに入ってる
「あいことば」を使えば、
ゲームキューブソフト
どうぶつの森+
の君の村に、どうぶつ達から
ヒミツの手紙がとどくよ！
カードeリーダーを使うと
ゲームカードでミニゲームが
楽しめるよ！村メロに使える
ミュージックが聞けちゃう
村メロカードは名曲ぞろい！
コンビカードや
きょうだいカードは
あいことばが2つ入った
お得なカード！
レベッカ
DOUBUTSU NO MORI+
第4弾は全90種類！
集めて楽しいシリーズ
合わせて308種類！
シリーズ1&2&3も、好評発売中！
どうぶつの森+カードe™
10月18日(金)発売予定
メーカー希望小売価格
5枚入り★191円(税別)
コレクションカード
シリーズ4
対応
©2001,2002 Nintendo
およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社　〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1　TEL(075)662-9611 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/



Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
vol. 77
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成14年11月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第7巻第12号（通巻77号）
発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円 本体467円
T1127101110496
雑誌27101-11/6

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

DREAM

ニンテンドードリーム

vol.77



東京ゲームショウ2002レポート

MYCOM

毎日コミュニケーションズ